



ISSN. 2476 - 9096

BUKU 1

PROSIDING

**INOVASI
PEMBELAJARAN
UNTUK
PENDIDIKAN
BERKEMAJUAN**



9 772476 909002



SEMNASDIK 2015

SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN - CALL FOR PAPERS - TAHUN 2015
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNMUH PONOROGO JAWA TIMUR INDONESIA

7 November 2015
Ruang Auditorium
Gedung Perkantoran Lt. 4
UNMUH PONOROGO



ISSN . 2476-9096

Prosiding

SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN

Inovasi Pembelajaran untuk Pendidikan Berkemajuan

Penyunting

1. Dr. Bambang Harmanto, M.Pd.
2. Dr. Nurul Iman M.A
3. Dr. Heppy Susanto, M.A
4. Ana Maghfiroh, M.Pd.BI.
5. Ardhana Januar Mahardhani, M.KP.
6. Muhibbudin Fadhli, M.Pd.
7. Ambiro Puji Asmaroini, M.Pd
8. Senja Putri Merona, M.Pd

Penerbit

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Ponorogo - Jawa Timur - Indonesia

Alamat Penerbit

Jl. Budi Utomo No. 10, Ponorogo - Jawa Timur - Indonesia
www.umpo.ac.id

**SUSUNAN PANITIA PENYELENGGARA
SEMNASDIK 2015
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO
JAWA TIMUR INDONESIA**

Penasehat	: Dr. Bambang Harmanto, M.Pd
Penanggung jawab	: Drs. Mahmud Isro'I, S.Pd., S. IP., M.Pd
Ketua	: Ana Maghfiroh, M. Pd. BI
Wakil Ketua	: Dwi Avita Nurhidayah, M. Pd
Sekretaris dan Publikasi	: Muhibuddin Fadhli, M. Pd
Bendahara	: Niken Reti I, M. Pd.
Kesekretariatan	: Erika Eka Santi, M. Si Risqi Ekanti AP, M. Pd Uki Suhendar, M. Pd.
Acara	: Intan Sari Rufiana, M. Pd Muhamammad Fadlilah, M. Pd. I
Makalah dan Prosiding	: Ardhana Januar Mahardhani, M. KP. Ambiro Puji Asmaroini, M. Pd
Moderator	: Drs. Subangun, M. Kpd Restu Mufanti, M.Pd
Konsumsi	: Diah Atiek Mustikawati, S.Pd, M. Hum Dian Kristiana, M. Pd Farida Rudiana, SE
Humas	: Sumaji. M.Pd Siti Asiyah, M.Pd
Sarana Prasarana, Akomodasi & Dokumentasi	: Hadi Cahyono, M. Pd Yusup Supiyanto, S. IP

KATA PENGANTAR

Assalamu’alaikum wr. Wb.

Alhamdulillah rabbil’alamin. Segala puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga prosiding ini dapat terselesaikan dengan baik. Prosiding ini berisi kumpulan makalah dari berbagai daerah di Indonesia yang telah dipresentasikan dan didiskusikan dalam Seminar Nasional Pendidikan yang diadakan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Ponorogo pada Hari Sabtu, 7 November 2015. Seminar ini mengangkat tema “Inovasi Pembelajaran untuk Pendidikan Berkemajuan”.

Prosiding ini disusun untuk mendokumentasikan gagasan dan hasil penelitian terkait inovasi dalam pembelajaran. Selain itu, diharapkan prosiding ini dapat memberikan wawasan tentang perkembangan dalam pembelajaran dan upaya-upaya yang terus dilakukan demi terwujudnya pendidikan berkemajuan. Dengan demikian, seluruh pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan dapat terus termotivasi dan bersinergi untuk berperan aktif membangun pendidikan Indonesia yang berkualitas melalui pembelajaran yang inovatif.

Dalam penyelesaian prosiding ini, kami menyadari bahwa dalam proses penyelesaiannya tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini panitia menyampaikan ucapan terima kasih dan memberikan penghargaan setinggi-tingginya, kepada :

1. Rektor Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Drs. H. Sulton, M.Si., yang telah memberikan dukungan dan memfasilitasi dalam kegiatan ini.
2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Dr. Bambang Harmanto, M.Pd, atas segala support dan motivasi dalam kegiatan ini.
3. Seluruh pembicara tamu, Prof. I Nyoman Sudana Degeng M.Pd, Dr. Sutanto S.SI., DEA, Drs. H. Sulton, M.Si., dan Dr. Bambang Harmanto, M.Pd.
4. Bapak/Ibu/Mahasiswa seluruh panitia yang telah meluangkan waktu, tenaga, serta pemikiran demi kesuksesan acara ini.
5. Bapak/Ibu seluruh dosen, guru dan pejabat instansi penyumbang artikel hasil penelitian dan pemikiran ilmiahnya dalam kegiatan seminar nasional ini.

Kami menyadari bahwa prosiding ini tentu saja tidak luput dari kekurangan, untuk itu segala saran dan kritik kami harapkan demi perbaikan prosiding pada terbitan tahun yang akan datang. Akhirnya kami berharap prosiding ini dapat bermanfaat bagi seluruh pihak terkait.

Wassalamualaikum wr. wb.

Ponorogo, 7 November 2015
Ketua Panitia

Ana Maghfiroh, M.Pd.BI

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
EDITORIAL	iii
SUSUNAN KEPANITIAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
MERANCANG PEMBELAJARAN MENYENANGKAN BAGI GENERASI DIGITAL	
Bambang Harmanto	1
MENIMBANG PERAN PENDIDIKAN DI SEKOLAH SEBAGAI WAHANA PEMBENTUKAN KARAKTER SISWA	
Sulton.....	8
CREATIVITY DALAM INOVASI PEMBELAJARAN MENUJU PROSPERITY	
Sutanto, Mathieu Mergan	20
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMBANG MACAPAT BERFORMAT VIDEO INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN BAHASA DAERAH DI SEKOLAH DASAR	
Joko Daryanto	24
PENGALAMAN TERBAIK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA DENGAN STRATEGI <i>READING ALOUD</i> DAN MEDIA <i>CELLULAR PHONE</i> PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS DI KELAS X SMA NEGERI 2 CEPU	
Nani Puspita Sari	31
GAYA KOMUNIKASI CALON KEPALA DESA DALAM PEMILIHAN KEPALA DESA TAHUN 2013 (Penelitian Pada Pemilihan Kepala Desa di Desa Nglumpang Kecamatan Mlarak Kabupaten Ponorogo)	
Niken Lestari	38
PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI PEMAHAMAN <i>MEDIA LITERACY</i>	
Khoirurrosyidin	48

POLA ASUH KELUARGA BESAR (<i>EXTENDED FAMILY</i>) TERHADAP TUMBUH KEMBANG ANAK (Studi Kasus Penerapan Pola Asuh Keluarga Besar (<i>Extended Family</i>) terhadap Tumbuh Kembang Anak pada Keluarga TKW di Desa Polorejo, Kecamatan Babadan, Kabupaten Ponorogo) Ekapti Wahjuni Dajuwitaningsih	61
PEMBELAJARAN AKTIF DALAM DUNIA PESANTREN Anip Dwi Saputro	70
MENGEMBANGKAN KEPERCAYAAN DIRI ANAK MELALUI KOMUNIKASI EKSPRESIF PADA PEMBELAJARAN DI KELAS ANAK USIA DINI Apriana Khusnul Hotimah	80
ANALISIS KEBIJAKAN PENDIDIKAN KEWIRAUSAHAAN DI SKB PACITAN Maryono	87
TELAAH MASA ADAPTASI ANAK SAAT PERTAMA MASUK SEKOLAH DENGAN HUBUNGAN POLA ASUH ORANG TUA Sulastya Ningsih	95
IMPLEMENTASI MODEL PENDIDIKAN KARAKTER BERBASIS ISLAM PADA PROGAM STUDI PENDIDIKAN GURU RAUDHATUL ATHFAL STAIN GAJAH PUTIH TAKENGON Eliyyil Akbar	101
IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER DENGAN DONGENG PADA ANAK USIA DINI Sidik Nuryanto	108
MITOS DI SEKITAR SENI REYOG PONOROGO DAN TANTANGAN PENDIDIKAN LINGKUNGAN HIDUP Jusuf Harsono	115
ANALISA HASIL PENGAJARAN YANG BERBASIS CERITA, MINIATUR ALAT DAN MOTIFASI DI PROGRAM STUDI TEKNIK MESIN FAKULTAS TEKNIK Wawan Trisnadi Putra, Munaji, dan Indah Novitasari	122

PENTINGNYA “PENDAMPINGAN DIALOGIS” ORANG TUA DALAM PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI Yusmi Warisyah	130
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN <i>GROUP INVESTIGATION</i> UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATERI KERUKUNAN DALAM MASYARAKAT DI SDN KEBONSARI 3 MALANG Bunga Septria Vionita, Resty Septina Cahyani	139
CASE BASED FOR PROJECT BASED LEARNING: AUGMENTING TRADITIONAL LECTURES IN ESP COURSE FOR PRE-SERVICE TEACHERS Ratri Harida	146
EKSPLORASI <i>MINDFUL TEACHING</i> SEBAGAI STRATEGI INOVATIF DALAM PEMBELAJARAN BAGI GURU PAUD Ega Asnatasia Maharani	152
PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS KEARIFAN LOKAL MENGUNAKAN MODEL AKIK Urip Tisngati.....	159
PENGEMBANGAN BUKU AJAR MENULIS CERPEN YANG BERORIENTASI PADA PEMBENTUKAN KREATIVITAS KELAS VIII SMP N 1 MANTINGAN NGAWI Agung Nasrulloh Saputro	168
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERORIENTASI KKNi UNTUK PENGUATAN <i>SCIENTIFIC APPROACH</i> PADA MATA KULIAH EVALUASI DAN PROSES PEMBELAJARAN MATEMATIKA Sanusi	177
ANALISIS KURIKULUM 2013 SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN PENERAPAN PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK INDONESIA BERKEMAJUAN ANTARA IMPLEMENTASI DAN IDEALITA Iyan Sofyan	183
IMPLEMENTASI KOMPETENSI SYARIAH PADA PEMBELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR Anatri Desstya	191

PERANCANGAN PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MODEL KEMP PADA TOPIK BANGUN RUANG SISI DATAR KELAS VIII SMP Agustan S.	195
PENUMBUHAN <i>SOFT SKILL</i> SISWA DALAM PROSES PEMBELAJARAN Restu Mufanti	204
INTERNALISASI PARADIGMA USHUL FIQH MELALUI PEMBELAJARAN INOVATIF Roudhlotul Jannah	211
KEBIJAKAN PENDIDIKAN BERKEMAJUAN MELALUI INOVASI PEMBELAJARAN YANG BERKEADABAN Yogi Prasetyo	216
MODELING KEGIATAN <i>ROLE PLAYING</i> BISKUIT-ASE UNTUK MEMBELAJARKAN MATERI FENOTIP DAN GENOTIP PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA OLEH MAHASISWA PASCASARJANA BIOLOGI OFFERING A 2014 UNIVERSITAS NEGERI MALANG Ardiani Samti, Herawati Susilo, dan Hadi Suwono	224
LANGKAH PEMODELAN MATEMATIKA MASALAH ALJABAR SISWA MAN TLOGO Rahma Ramadhani	228
PELAYANAN REMEDIAL DENGAN <i>THINK PAIR SHARE</i> BERBASIS MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI STRUKTUR JARINGAN TUMBUHAN DAN FUNGSINYA UNTUK SISWA KELAS VII MTS ATTARAQQIE MALANG Mardiana, Fatimah Nurmalasari, Ardiani Samti , Hadi Suwono, dan Duran Corebima	235
MEDIA PEMBELAJARAN SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN SEMANGAT BELAJAR Anik Indramawan, Suhartono, Noor Hafidhoh	243
HUBUNGAN SEKOLAH DENGAN MASYARAKAT (Studi Kasus Di SMA Darul ‘Ulum 2 Unggulan Badan Pengkajian Dan Penerapan Teknologi Jombang) Kustomo	250

MEANINGFUL HABIT FOR EFL LEARNERS	
Ana Maghfiroh	271
PEMBELAJARAN CALISTUNG BAGI ANAK USIA DINI ANTARA MANFAAT AKADEMIK DAN RESIKO MENGHAMBAT KECERDASAN MENTAL ANAK	
Ema Pratiwi	278
INTERNALISASI PENDIDIKAN KARAKTER di ERA GLOBALISASI	
Nurmilla Ulfa Rukmana	284
STRATEGI PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK MELALUI GERAK TARI TRADISIONAL	
Tigas Esa	290
PEMANFAATAN MEDIA AUDIO VISUAL CERITA WAYANG SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA JAWA PADA ANAK USIA DINI	
Diah Pujiastuti	297
UKURAN BERNILAI PROYEKSI DAN INTEGRAL SPEKTRAL	
Arta Ekayanti	304
URGENSI PENGEMBANGAN KECERDASAN LINGUISTIK PADA ANAK USIA DINI MELALUI METODE ROLE PLAYING GUNA MEWUJUDKAN GENERASI INDONESIA “MENDUNIA”	
Anwardiani Iftaqul Janah	309
PERAN ETIKA BUDAYA JAWA DALAM MEMBANGUN KARAKTER ANAK USIA DINI	
Quina Atriani Vesiano	314
SINERGI POLA ASUH ORANG TUA DI RUMAH DENGAN POLA BIMBINGAN KONSELING DI SEKOLAH UNTUK PENGEMBANGAN KARAKTER ANAK USIA DINI SECARA OPTIMAL	
Lina Mutiah	321
PENANAMAN NILAI-NILAI MORAL PADA ANAK USIA DINI MELALUI PENGENALAN KONSEP “LOCAL WISDOM” SEDERHANA MULAI DARI KELUARGA	
Maulida	328

MENGHAFALKAN BACAAN SHOLAT SECARA KREATIF MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA Khoirunnisa	333
PEMBENTUKAN KARAKTER KEDISIPLINAN SEJAK ANAK USIA DINI MELALUI PENGENALAN NILAI-NILAI KEPRAMUKAAN Dyah Rahmawati	340
MEMINIMALISIR KETERGANTUNGAN GADGET SEJAK USIA DINI DENGAN MEMPERKENALKAN PERMAINAN TRADISIONAL YANG MENARIK Emi Mabruroh Kusumaningrum	345
PERBEDAAN RERATA HASIL BELAJAR BASIS DATA DENGAN PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN <i>EKSPPLICIT INSTRUCTION</i> DAN <i>PROBLEM BASED LEARNING</i> PADA SISWA JURUSAN TEKNIK KOMPUTER JARINGAN KELAS XII SMK PGRI 4 NGAWI Khusnul Qotimah, Dwi Prihanto, dan Triyanna Widiyaningtyas	352
<i>GRAPHIC RECORDER</i> INDIS SEBAGAI INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN IPS BERBASIS WAWASAN KEBANGSAAN Novi Triana Habsari dan Khoirul Huda	360
METODE <i>ROLE PLAY</i> SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JAWA ANAK USIA 5-6 TAHUN Khusnul Laely, Mella Andriana	367
<i>SUPPORTIF LEADERSHIPTEACHING</i> SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN PERILAKU POSITIF SISWA Rasidi dan Syarif Hidayat	372
STRATEGI PEMBELAJARAN KOOPERATIF JIGSAW UNTUK MENUNTASKAN HASIL BELAJAR MAHASISWA PGMI FAI UNISMA PADA POKOK BAHASAN FISILOGI TUMBUHAN Faridatul Qomariyah	378
EFEKTIVITAS PENGGUNAAN <i>E-LEARNING</i> DALAM PEMBELAJARAN <i>SCIENTIFIC</i> Ridam Dwi Laksono	386

MODELING KEGIATAN <i>ROLE PLAYING</i> BISKUIT-ASE UNTUK MEMBELAJARKAN MATERI FENOTIP DAN GENOTIP PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA OLEH MAHASISWA PASCASARJANA BIOLOGI OFFERING A 2014 UNIVERSITAS NEGERI MALANG Ardiani Samti, Herawati Susilo, Hadi Suwono	393
MENGEMBANGKAN KREATIVITAS GURU DALAM PROSES PEMBELAJARAN DI KELAS MELALUI PEMANFAATAN GADGET Risa Nurul Ain	397
METODE PROJECT BASED LEARNING (PJBL) PADA MATERI TRIGONOMETRI Oemi Noer Qomariyah	407

MERANCANG PEMBELAJARAN MENYENANGKAN BAGI GENERASI DIGITAL

Dr. Bambang Harmanto, M.Pd
Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Abstrak

Pembelajaran yang menyenangkan merupakan suasana belajar mengajar yang dapat memusatkan perhatian peserta secara penuh sehingga hasil belajar bisa maksimal. Keberhasilan pembelajaran merupakan kunci pokok bagi pendidik profesional. Agar pengembangan profesionalisme bisa berjalan dengan baik, seorang pendidik harus mengetahui landasan yuridis pembelajaran menyenangkan, konsep dasar belajar yang menyenangkan, dan strategi mencapai pembelajaran yang menyenangkan. Dalam makalah ini penulis ingin mendeskripsikan bagaimana merancang pembelajaran yang menyenangkan sesuai dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik yang telah memasuki era generasi digital. Sebagai pendidik direkomendasikan agar melakukan penyesuaian dengan kebutuhan dan keinginan peserta yang telah didominasi oleh kemajuan teknologi sebagai penciri khas generasi digital.

Kata Kunci: Pembelajaran Menyenangkan, Generasi Digital

PENDAHULUAN

Peran seorang pendidik dalam pembelajaran merupakan element pendidikan yang sangat penting. Undang-Undang nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen pasal 6 menyatakan bahwa kedudukan guru dan dosen sebagai tenaga profesional bertujuan untuk melaksanakan sistem pendidikan nasional dan mewujudkan tujuan pendidikan nasional, yaitu berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka profesi guru dan dosen dituntut untuk selalu meningkatkan profesionalitasnya dengan prinsip yang telah ditentukan undang-undang tersebut. Agar pembelajaran yang dilaksanakan seiring dengan tujuan pendidikan nasional, maka diperlukan suatu model pembelajaran yang aktif dan inovatif. Pembelajaran yang dimaksud bisa terwujud

apabila suasana pembelajarannya diciptakan dengan menyenangkan.

Secara psikologis, pembelajaran yang menyenangkan akan membawa situasi belajar mengajar menjadi nyaman dan harmonis. Disamping itu, interaksi antara pendidik dengan peserta juga bisa mengalir dengan lancar. Kondisi yang seperti ini secara alami akan menumbuhkan semangat belajar peserta didik yang tinggi dan memotivasi mereka untuk terlibat secara aktif dalam setiap proses belajar mengajar. Sehingga kemudahan pendidik dalam pengendalian kelas secara langsung akan berdampak positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang berujung pada capaian nilai yang maksimal. Agar model pembelajaran yang menyenangkan ini dapat efektif, maka terlebih dahulu pendidik harus memahami landasan yuridis yang melandasi pembelajaran menyenangkan agar prosesnya tidak menyalahi aturan yang ditetapkan. Di samping itu, pendidik juga harus mengetahui konsep dasar belajar yang menyenangkan agar tujuan yang ingin dicapai dalam

pembelajarannya tidak salah arah dan efektif. Dengan berbekal peraturan dan landasan ilmu yang memadai maka strategi pembelajaran yang menyenangkan dapat dirancang dengan kreatifitas dan inovasi yang baik.

LANDASAN YURIDIRIS

PEMBELAJARAN MENYENANGKAN

Sedikitnya ada dua landasan yuridis yang bisa dijadikan pijakan guru dan dosen untuk bisa melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan yaitu Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan dan Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Dalam Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 2005 pasal 19 Ayat 2 disebutkan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Sedangkan pasal 40 ayat 2 Undang Undang nomor 20 tahun 2003 dinyatakan bahwa pendidik dan tenaga pendidik berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis.

Dengan mengetahui peraturan dan perundang-undangan tersebut sangat jelas bahwa dalam proses belajar mengajar sangat diperlukan seorang pendidik yang berkualitas tinggi yang bisa menggunakan berbagai metode yang menarik dan menciptakan suasana pembelajaran yang adaptif sesuai dengan kebutuhan peserta secara umum. Pendidik yang memahami penjelasan isi dari peraturan dan perundangan akan berusaha mengubah mindsetnya dari pola pembelajaran yang berpusat pada guru atau dosen

(*teacher center*) menjadi berorientasi pada siswa/mahasiswa (*student-oriented*)

KONSEP DASAR PEMBELAJARAN YANG MENYENANGKAN

Pembelajaran pada hakekatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Dalam interaksi tersebut banyak sekali faktor yang mempengaruhinya baik faktor internal maupun eksternal. Oleh karena itu menurut Mulyasa (2007:103), tugas guru atau dosen yang utama adalah mengkondisikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku dan pembentukan kompetensi. peserta didik. Untuk kepentingan tersebut perlu dikondisikan lingkungan yang kondusif dan menantang rasa ingin tahu peserta didik, sehingga proses pembelajaran akan berlangsung secara efektif. Masalahnya sekarang adalah bagaimana mengubah pola pikir pendidik agar kembali ke tugas utamanya dengan memberikan kemudahan belajar kepada peserta didik sehingga bangkit rasa ingin tahunya dan terjadinya proses belajar yang tenang dan menyenangkan. Rasa gembira, penuh semangat, tidak cemas, dan adanya keterbukaan merupakan modal dasar bagi peserta didik untuk tumbuh dan berkembang menjadi manusia yang siap beradaptasi, menghadapi berbagai kemungkinan, dan memasuki era globalisasi yang penuh berbagai tantangan (Mulyasa, 2007:55)

Sesungguhnya sangat menyedihkan apabila siswa atau mahasiswa selalu menjadi objek yang dipersalahkan ketika terjadi kegagalan dalam pendidikan. Mereka sering mendapatkan label atau predikat negatif yang kurang menyenangkan bagi mereka misalnya bodoh, pemalas, kurang memperhatikan, semaunya sendiri dan lain-lain. Faktanya memang banyak peserta didik yang suka membolos, tawuran, main di Mall

dibandingkan belajar di kelas. Kalau dianalisis mungkin bisa jadi mereka bersikap seperti itu karena mereka tidak mendapatkan sesuatu yang diharapkan dari guru atau dosennya. Mereka mungkin bosan dengan yang disampaikan oleh guru atau dosennya karena hanya untuk mengejar target tanpa memperdulikan pemahaman mereka. Padahal indikator keberhasilan pembelajaran adalah ditandai oleh kepehaman peserta didik dalam proses belajar mengajar. Oleh karena sangat dituntut pendidik yang mampu menciptakan iklim pembelajaran yang menyenangkan yang bisa menimbulkan pemahaman peserta didik secara maksimal.

Menurut kamus Besar Bahasa Indonesia, menyenangkan berasal dari kata senang, yang berarti, puas, lega, gembira, riang. Sehingga menyenangkan mempunyai maksud menjadikan senang, gembira, lega, puas. Pembelajaran dikatakan menyenangkan apabila di dalamnya terdapat suasana yang rileks, bebas dari tekanan, aman, menarik, bangkitnya minat belajar, adanya keterlibatan penuh, perhatian peserta didik tercurah, lingkungan belajar yang menarik, bersemangat, perasaan gembira, konsentrasi tinggi. Sementara sebaliknya pembelajaran menjadi tidak menyenangkan apabila suasana tertekan, perasaan terancam, perasaan menakutkan, merasa tidak berdaya, tidak bersemangat, malas/tidak berminat, jenuh/bosan, suasana pembelajaran monoton, pembelajaran tidak menarik siswa. Jika siswa sudah menanamkan hal ini di pikirannya tidak akan ada lagi siswa yang pasif di kelas, perasaan tertekan dengan tenggat waktu tugas, kemungkinan kegagalan, keterbatasan pilihan, dan tentu saja rasa bosan. (Nurseto, 2011)

STRATEGI PEMBELAJARAN YANG MENYENANGKAN

Untuk bisa menerapkan strategi pembelajaran yang menyenangkan dengan

tepat, pendidik harus memahami kebutuhan dan keinginan peserta didik. Persepsi harus dibangun dengan mengikuti perkembangan usia mereka agar tidak terjadi dogmatis dan penyamaan perlakuan terhadap setiap peserta didik. Trend yang sedang marak terjadi dalam kehidupan mereka harus dipertimbangkan dan dijadikan sebagai masukan positif untuk merancang kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Ada beberapa hal yang penting untuk diperhatikan misalnya klasifikasi kelompok usia, karakternya, gaya belajarnya, dan strategi pembelajarannya.

Lancaster and Stillman (2002) in Reilly (2012) telah membagi kelompok manusia menjadi empat generasi berdasarkan usia kelahirannya yaitu: 1) *The Baby Boomer generation* yaitu generasi yang lahir antara tahun 1946– 1964); 2) *Generation X* yaitu generasi yang lahir antara tahun 1965–1980; 3) *Generation Y* yaitu generasi yang lahir antara tahun 1981–1999; dan *Generation Z* yaitu generasi yang lahir antara setelah tahun 2000. Dengan melihat klasifikasi generasi ini sudah bisa dijadikan acuan bagi para pendidik bahwa mahasiswa atau siswa yang sedang mereka hadapi adalah antara generasi Y dan Z. Masing-masing generasi ini memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Akan tetapi secara umum generasi Y dan Z masih memiliki beberapa persamaan. Menurut Barcelon (2010), baik generasi Y maupun Z sedang berkembang matang dalam era komputerisasi dan jaringan internet.

Apabila digeneralisasikan kedua generasi Y dan Z secara terperinci memiliki sifat sebagai berikut: 1) *Tech Savvy*. Generasi Y dan Z dalam hidupnya tidak pernah lepas dari komputer, handphone, gaming systems, MP3 players dan Internet. Mereka "digital natives," yang akrab dengan e-mail, texting dan aplikasi-aplikasi komputer. Mereka mampu melacak dan menguasai kemajuan teknologi lebih cepat dibandingkan dengan

generasi sebelumnya; 2) *Social*. Situs jaringan sosial dan pesan singkat sudah berkembang biasa bagi generasi Y dan Z sehingga mereka terkadang kurang perhatian dengan masalah pribadi dan menyebarkannya kepada orang asing sekalipun. Dengan telephone celulernya, dampaknya mereka sangat cepat berkomunikasi sehingga lebih kreatif. Ketika mereka sudah bekerja, mereka akan mengubah tempat kerjanya secara dramatis sesuai dengan gaya dan harapannya; 2) *Multitasking*. Karena Generasi Y dan Z sudah sangat nyaman dengan teknologi, mereka akhirnya terlahir dengan memiliki banyak bakat. Mereka dapat menulis, membaca, menonton, bicara, dan makan pada waktu yang sama. Bakat yang mengungguli orang dewasa. Jawaban apapun yang mereka butuhkan dan siapapun yang ingin diajak bicara hanya tinggal menh'klik' saja; 3) *Speedy*. Dengan bakatnya yang banyak, informasi kepada mereka harus dilakukan dengan cepat dan ringkas supaya cepat dipahami. Generasi Y dan Z biasanya tumbuh cepat kegembiraannya.

Dengan karakteristik yang seperti itu, membuat pendidik lebih sulit untuk mengajar apabila mereka tidak beralih dengan bentuk pengajaran yang menggunakan teknologi yang sudah lebih canggih. Mereka harus mengadaptasi dengan kehidupannya dengan teknologi karena masyarakat tidak ingin mundur ke belakang. Oleh karena itu, pembelajaran akan bermakna apabila pendidik lebih terbiasa dan terdidik dengan teknologi.

Setelah mengetahui tentang karakteristik generasi Y dan Z, maka Lancaster and Stillman (2002) dalam Reilly (2012) menjelaskan secara rinci tentang gaya belajar generasi tersebut yaitu: 1) *Learn from Experimentation*. Mereka lebih suka belajar sambil melakukan daripada hanya diterangkan atau membaca buku-buku statis. Mereka mampu mampu menggunakan

berbagai preangkat IT secara intuitif dan membrowsing internet. Mereka akrab dengan up-to-date electronic gadgets, seperti iPods, MP3 players, dan telephone celuler. Siswa – siwa suka itu karena mereka dapat menyentuh dan bermain dengan alat-alat tersebut. Mereka suka bereksplorasi ke internet untuk mempelajari siswa yang baru, mencari teman baru, membuat album photo, atau membuat blok dan lain sebagainya. Mereka suka mempelajari sesuatu dengan sendiri dan berinisiatif mempelajari barang-barang yang baru;

2) *Prefer visual learning*. Karena terbiasanya dengan teknologi dalam kehidupan mereka, generasi ini merasa nyaman dalam lingkungan yang penuh media, dikelilingi oleh berbagai jenis alat-alat digital seperti komputer, LCD Projector, PDAs, iPods, MP4 dan iPhones. Hidup dalam lingkungan multimedia ini, mereka ingin mempertunjukkan diri mereka dengan komputer interaktif seperti game dan film baik itu di rumah maupun di sekolah.. TV dan computer banyak memberikan banyak efek visual;

3) *Like to work in groups*. Mereka menyukai kerja tim dengan teman sebayanya dengan menggunakan kolaboratif seperti Google Apps. Umumnya murid lebih senang belajar dengan lingkungan yang mendukung untuk kerja kelompok. Karakteristik pembelajaran ini cocok dengan teorinya Vygotsky yaitu zone of proximal growth theory. Mereka mencapai percayadiri dan dukungannya ketika kerjasama dengan teman sejawatnya dan saling berbagi pengetahuan. Tidak ada rasa malu ketika mereka tidak memahami sesuatu yang baru, justru mereka senang untuk membaginya dalam groupnya. Google telah banyak mengembangkan aplikasi inovatif untuk menciptakan lingkungan kerja yang baik bagi pembelajar ini;

4) *Have short attention spans and multi-task well.* Lingkungan generasi Y and Z yang penuh media telah membuat mereka tampak kurang memperhatikan. Jika disuruh melakukan suatu pekerjaan yang sama dalam waktu yang lama, mereka mungkin akan kualahan atau frustrasi dibuatnya. Mereka mungkin akan lebih menikmati kegiatan-kegiatannya jika mereka mendapatkan memperoleh banyak tugas secara serempak karena mereka biasanya dapat berpindah dari satu tugas ke tugas laian secara cepat. Oleh karena itu, guru atau dosen tidak perlu terkejut ketika melihat peserta didiknya mendengarkan lagu, bermain internet, menelpon seseorang ketika sedang mengerjakan tugas.

5) *Edutainment.* Kata “Edutainment” merupakan gampungan dari dua kata: education (pendidikan) dan entertainment (hiburan), yang mana mengacu pada hiburan yang mendidik atau pendidiknya yang menyenangkan. Isi produk memberikan pengguna pengembangan ketrampilan secara khusus atau penguatan pembelajaran dalam setting hiburan. Bagi generasi digital pembelajaran dianggap sebagai suatu kegiatan yang interaktif dan harus melibatkan kegiatan yang menyenangkan. Instead, learning is considered interactive and involves fun activities. Mereka menginginkan guru atau pendidik memasukkan game dan kegiatan yang menyenangkan dalam kurikulum.

Akan tetapi, dalam konteks pembelajaran di Indonesia, penggunaan internet dalam masih belum membudaya. Menurut Handayani dalam Purwanto (2015) metode pembelajaran saat ini masih belum memanfaatkan teknologi internet secara maksimal. Padahal, pembelajaran menggunakan teknologi internet dinilai memberikan nilai plus. Bagi sebagian orang, kecanggihan teknologi mungkin merupakan hal yang sulit. Mereka menganggap demikian

karena belum terbiasa. Padahal dalam pembelajaran sangat diperlukan kreativitas dan inovasi yang sifatnya menghibur. Hal itu dilakukan agar pesan yang akan disampaikan melalui pembelajaran lebih dapat diterima oleh peserta didik.

Oleh karena itu, untuk menjamin agar gaya pembelajaran generasi sekarang ini bisa terpenuhi dengan baik maka strategi yang diterapkan harus menyesuaikan dengan kebutuhan mereka. Ahmad (2015) membuat suatu ilustrasi yang menarik bagi para pendidik bahwa suatu filosofi yang terpancar dari dunia digital bahwa yang besar tidak harus berat, justru yang kecil memberikan sesuatu yang besar. Ketika secara manual (tuliskan tangan) tidak dapat lagi mengejar apa yang dipikirkan, dan apa yang dituturkan (lisan), maka dunia digital menjawabnya, bahwa pikiran dan tuturan bisa dituliskan secepatnya. Ketika naskah tulisan tangan dan gambar harus diketik kembali, dunia digital dapat menyelesaikannya secara cepat dengan scanner. Ketika media pendidikan (alat peraga) sangat terbatas untuk dibuat, dunia digital menyelesaikan dengan program animasi. Ketika virus yang kecil hanya bisa dilihat oleh mata kasar, dunia digital menyelesaikannya dengan mikroskop digital, yang bisa merekam mati (foto) dan merekam hidup kehidupan virus. Kalau dulu kita melihat virus itu satu persatu melalui mikroskop, sekarang ia bisa diperbesar dan dilihat bersama-sama di televisi dan atau layar lebar melalui infokus. Ketika sistem pendidikan jarak jauh melaksanakan tutorial dengan tatap muka, di Jepang dilakukan melalui Handphone. Ketika internet hanya untuk kepentingan dunia intelegen dan perang, sekarang internet masuk kelas, melalui jaringan telepon, tapi sekarang sudah masuk ke ponsel (handphone) setiap orang. Televisi sekarang sudah dapat dilihat di telapak tangan. Dimana guru kita? Katanya, kalau pembelajaran guru berbasis buku, kalau

bukunya tinggal ia tidak bisa mengajar. Ketika kita mulai memantau pembelajaran di kelas melalui CCTV di ruang kepala sekolah, sekarang bisa malah bisa dipantau melalui ponsel di mana saja ada sinyal. Banyak lagi produk digital lain. Seperti kunci digital, satpam digital (pentung digital), saklar digital (menghidupkan lampu dengan SMS), dan lain-lain. Ketika kita masih mengajar dengan satu sumber dan satu media, tiba-tiba dunia digital memperkenalkan program multimedia. Program multi-media yang dapat merangsang semua pancaindra siswa di kelas, lalu bisa diulang rumah atau di mana dan kapan saja.

Lebih lanjut Herawati (2012) menyatakan bahwa *edutainment*", adalah perpaduan kategori yang menitik beratkan pada materi visual, narasi, format permainan dan gaya pengajaran yang informal. Tujuannya adalah untuk menarik perhatian dan agar menahan lebih lama perhatian peserta didik dengan melibatkan emosi mereka melalui komputer dengan media penuh warna dan animasi. Ini melibatkan aspek pedagogi interaktif dan juga menekankan bahwa belajar adalah pasti "menyenangkan". Melalui pendidikan seperti ini, secara eksplisit dapat dikatakan bahwa software ini sangat bermanfaat dalam mengembangkan keterampilan anak-anak dalam berbagai mata pelajaran, dan menjadikan pandangan peserta didik bahwa belajar bisa menjadi sangat menyenangkan.

Secara teknis, untuk menciptakan kelas yang menyenangkan Davison (n.d) memberikan saran agar pendidik mengubah cara mengajarnya dengan membuat aktifitas sebagai berikut: menciptakan Web quests, menciptakan simulasi- simulasi berbasis teknologi, mengurangi waktu ceramah, memperbanyak diskusi, menyediakan internet siap pakai, merancang kerja kelompok, membuat model pembelajaran berbasis Inquiry, mengajar sedikit hafalan banyak

interaksi, dan menerapkan kelas blog atau wikipedia.

PENUTUP

Merancang dan menciptakan kelas yang menyenangkan bagi peserta didik tidak bisa mengacu pada persepsi seorang pendidik semata. Pengenalan karakteristik dan gaya belajar peserta didik akan menjadi referensi yang lebih penting untuk dapat merancang pembelajaran yang menyenangkan. Strategi dan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dapat diterapkan dengan memperhatikan dan mempertimbangkan lingkungan terdekat peserta didik. Kebutuhan dan keinginan peserta didik sekarang ini cenderung lebih senang dengan pemanfaatan teknologi karena mereka sudah menjadi bagian dari generasi digital. Perubahan teknologi telah mempengaruhi cara meningkatkan pembelajaran mereka. Teknologi juga telah memberikan kesempatan bagi mereka membentuk jaringan sosial yang lebih banyak. Mereka menyukai banyak belajar dengan konteks informal dengan memindahkan isi buku-buku teks ke dalam PC tablet mereka. Akhirnya perubahan ini memaksa seorang pendidik harus melakukan penyesuaian dan memfasilitasi peserta didik agar bisa mendukung peningkatan prestasi mereka dengan cara mengkondisikan pembelajarannya selaras jaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Said Suhil. 2015. Membangun Pembelajaran yang Menyenangkan Melalui Komputerisasi. Makalah disajikan pada Guru SDN 001 Kecamatan Lima Puluh Pekanbaru. [http://saiidusuhilachmad.yolasite.com/resources/Membangun Pembelajaran yang Menyenangkan Melalui Komputerisasi.pdf](http://saiidusuhilachmad.yolasite.com/resources/Membangun_Pembelajaran_yang_Menyenangkan_Melalui_Komputerisasi.pdf) .9 Oktober 2015
- Barcelon, Brinda. 2010. *the-life-of-generation-z*. Retrieved April 1, 2013 from <http://teenlife.blogs.pressdemocrat.com/10220/the-life-of-generation-z/>
- Davidson, Saron. Learning Styles of the Net Generation.
- Herawati, Kuswari. Pemanfaatan Sumber Belajar Internet Berbasis Edutainment dalam Pembelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar. Prosiding disampaikan di sampaikan Seminar Nasional Matematika 2012. http://math.mipa.uns.ac.id/assets/proceeding/466-473_Kuswari_Hernawati.pdf
- Mulyasa, E., 2007. *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Bandung. PT Rosdakarya.
- Nurseto, Tejo. *Pembelajaran yang Efektif dan Menyenangkan*. Makalah disampaikan pada Pelatihan Guru SMP Muhammadiyah Depok 13 Agustus 2011
- Purwanto, Triawati P.2015.Teknologi bisa bantu Pembelajaran Menyenangkan <http://dok.joglosemar.co/baca/2015/10/02/teknologi-bisa-bantu-pembelajaran-menyenangkan.html>. Juma'at 2 Oktober 2015
- Reilly, Peter. 2012. Understanding and Teaching Generation Y. *English Teaching Forum*. Number 1 year 2012.
- Terzioglu, Yildiz. 2013. Activities For The Generation Y & Z. Retrieved on 18 April 2013 from <http://www.teachingenglish.org.uk/blogs/yildiz-terzioglu/activities-generation-y-z>.
- Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan
- Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Undang-Undang nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen

MENIMBANG PERAN PENDIDIKAN DI SEKOLAH SEBAGAI WAHANA PEMBENTUKAN KARAKTER SISWA ¹⁾

Drs. Sulton, M.Si. ²⁾

Abstrak

Globalisasi dan perkembangan Ipteks memang berhasil menghadirkan sejumlah kemajuan, tetapi kehadirannya juga mendorong terjadinya perubahan di tengah masyarakat. Seperti lahirnya kebingungan serta dis-orientasi tata nilai dan norma di kalangan masyarakat termasuk generasi muda dan para remaja. Fenomena degradasi moral yang melanda seluruh kalangan dan lapisan masyarakat pada akhir-akhir ini, sebenarnya tidak dapat dilepaskan dari kondisi sebagaimana dimaksud. Artikel ini membahas tentang pentingnya mengkritisi kembali penyelenggaraan pendidikan nasional mulai dari level kebijakan sampai implementasinya di sekolah, karena keberadaannya diasumsikan menjadi salah satu penyebab munculnya fenomena dimaksud. Disinilah pentingnya political will, komitmen, dan program atau langka yang nyata dari segenap stakeholders pendidikan mulai dari para pengambil kebijakan pendidikan, pelaksana kebijakan pendidikan, pengelola pendidikan, guru, siswa, masyarakat dan orang tua.

Kata Kunci: pendidikan, karakter, PPKn

¹ Makalah disampaikan dalam Seminar Nasional Pendidikan Call for Paper, yang diselenggarakan oleh FKIP Universitas Muhammadiyah Ponorogo, pada tanggal 7 Nopember 2015 dengan thema besar “Inovasi Pembelajaran untuk Pendidikan Berkemajuan”

² Dosen DPK Kopertis Wilayah VII Surabaya pada Prodi PPKn Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Ponorogo

PENDAHULUAN

Globalisasi dan kemajuan Ipteks pada abad ke XXI, menjadi pilihan dan kesadaran kolektif bangsa-bangsa di dunia dalam menjawab problematika kehidupan masyarakatnya. Sebagai entitas kehidupan, globalisasi dan kemajuan Ipteks tidaklah *value free*, seperangkat nilai yang menyertainya termasuk nilai materialis-pragmatis telah mendorong terjadinya perubahan sosial yang cepat, mengempur seluruh sistem nilai dan pranata sosial yang selama ini menjadi pondasi bangunan peradaban masyarakat-bangsa di dunia termasuk Indonesia. Bagaikan gelombang *tsunami*, nilai-nilai materialis-pragmatis itu meransek cepat melibas bangunan sistem nilai, norma dan moral masyarakat pada seluruh aspek kehidupan sampai pada benteng terakhirnya bernama pendidikan berbasis nilai bahkan pendidikan agama. Hal ini ditandai dengan ketidak mampuan kedua program pendidikan tersebut dalam membentengi anak didik dengan watak dan karakter yang kuat berdasarkan pada nilai-nilai kebangsaan serta agama yang ada.

Kecenderungan itu bisa kita simak dari beredarnya informasi, berita, atau kasus yang termuat di media cetak, media elektronik, media sosial, serta realitas di sekitar kita, tentang fenomena degradasi moral yang sangat memprihatinkan. Kecenderungan itu diantaranya : Pertama, maraknya berbagai kasus pelanggaran hukum (mafia, kartel, korupsi, pembunuhan, perampokan, penculikan, dll) dan moral (KDRT, pelecehan seksual, pemerkosaan, dll) yang melibatkan seluruh lapisan masyarakat (elite politik, penegak hukum, birokrat, agamawan, pendidik-akademisi, profesional, pengusaha, masyarakat umum, tetapi juga remaja dan anak-anak) di perkotaan sampai pelosok desa; Kedua, menggejalanya tindakan apatis, pemalas, penghasut, pencaci, pamarah, pendendam, dan munculnya tindakan

anarchisme lainnya yang melibatkan berbagai komunitas di kota maupun pedesaan atas berbagai permasalahan individu, masyarakat, bangsa maupun negara. Semuanya datang silih berganti, seakan mengubur memori kita akan kehidupan masyarakat yang aman, tentram, dan damai diliputi nilai luhur, norma dan moral yang tinggi dari masyarakatnya.

Diantara deretan faktor yang turut mengkondisikan terjadinya berbagai kasus degradasi moral tersebut, penyelenggaraan pendidikan nasional ditunding turut menjadi penyebabnya, sehingga muncul pertanyaan mendasar ***bagaimana sebenarnya peran pendidikan nasional dalam meletakkan pondasi moral dan peradaban masyarakat ?*** Pertanyaan ini wajar mengemuka karena menurut UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003 dinyatakan bahwa pendidikan nasional, pada dasarnya diselenggarakan untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat, yang ditunjukkan melalui kemampuannya dalam menghasilkan lulusan yang cerdas, berkarakter dan berperilaku utama.

Sementara pada saat yang sama, virus materialis - pragmatis telah merasuki alam pikiran segenap stakeholders pendidikan nasional yang ada, mulai dari para elite politik, birokrat pemerintahan, para pengusaha, para kepala sekolah dan guru, masyarakat, orang tua dan anak-anak, sehingga pendidikan nasional berubah dari idealitasnya sebagai pembentuk watak dan peradaban bangsa menjadi “*perusahaan pendidikan*” dengan target-target produk politiknya yang pragmatis-simbolik pada setiap level bernama: *kelulusan 100%, NUN yang tinggi, prestasi akademik yang tinggi, banyaknya jumlah lulusan yang diterima di PTN dan lain sebagainya*. Segenap stakeholders seperti berada dalam pola pikir, kecenderungan, dan bergerak pada arah yang sama “*memaklumkan segala cara untuk*

tercapainya target-target pragmatis-simbolis dimaksud”. Akibatnya harapan akan lahirnya perilaku yang berkarakter dari penyelenggaraan pendidikan nasional menjadi terabaikan dan semakin hilang dari pranata sosial-budaya masyarakat Indonesia.

MENIMBANG KEMBALI MISI PENDIDIKAN SEBAGAI WAHANA PEMBENTUKAN KARAKTER

Menurut Manulang dan Prayitno (2010: 65), inti dari pendidikan adalah belajar, tanpa belajar tidak ada aktifitas pendidikan. Prinsip belajar dibangun dari asumsi bahwa setiap anak memiliki potensi akal dan kecerdasan yang membedakannya dengan makhluk lainnya. Dengan potensi akal dan kecerdasan itu seorang anak didik dapat berkembang dan menjadi individu yang aktif, kreatif dan dinamis dalam menghadapi lingkungan serta memecahkan masalah yang dihadapinya. Karena itu Fuad Hasan (dalam Widiastono, 2004:55), memaknai pendidikan sebagai ikhtiar pembudayaan atas potensi anak didik tersebut demi kemajuan peradaban manusia. Pendidikan tidak hanya merupakan prakarsa bagi terjadinya pengalihan pengetahuan dan ketrampilan (*transfer of knowledge and skills*) tetapi juga pengalihan nilai-nilai budaya dan norma norma sosial (*transmission of cultural values and social norms*).

Hal ini sejalan dengan UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, negara. Selanjutnya ditegaskan, bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan

kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan mengembangkan potensi siswa untuk menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Ini berarti penyelenggaraan pendidikan di sekolah haruslah menjadi proses transformasi yang terintegrasi antara kebutuhan akan penguasaan Ipteks, penanaman nilai, norma, dan moralitas untuk tercapainya kematangan, kedewasaan, kemandirian dan pembentukan jati diri peserta didik dengan watak-karakter tersebut.

Tugas berat ini, memang tidak dapat dibebankan sendiri pada penyelenggaraan pendidikan di sekolah, apalagi hanya dipercayakan kepada guru melalui interaksinya dengan siswa. Semua stakeholders pendidikan – politisi, birokrasi, kepala sekolah, komite sekolah, guru, masyarakat, orang tua, dan siswa – harus mengambil peran sesuai tanggungjawabnya masing-masing. Semua stakeholders diharapkan berada dalam komitmen pengetahuan, pemahaman, kesadaran, dan aksi yang saling menopang untuk tercapainya tujuan pendidikan dimaksud. Artinya lebih dari sebatas harapan yang ditambatkan melalui pembelajaran dimana guru dan siswa berinteraksi, maka keputusan politik pendidikan, pelaksanaan kebijakan pendidikan, komitmen pengelola sekolah dan guru, dukungan komite dan orang tua, serta kesungguhan peserta didik menjadi penentu tercapainya tujuan pendidikan dimaksud.

Sekalipun demikian, penyelenggaraan pendidikan di sekolah tetap memegang peran yang penting dan strategis dalam proses pembentukan watak dan karakter peserta didik. Sekolah dipaksa oleh keadaan untuk mendesain seluruh

programnya, terutama pembelajaran yang ada secara berkelanjutan, agar tidak terperangkap dalam praktek *transfer knowledge* semata. Semua pembelajaran mata pelajaran – apalagi pembelajaran PKn dan pendidikan agama – disamping melakukan tranformasi pengetahuan sesuai *basic science* masing-masing, juga harus didorong untuk melakukan tranformasi *moral knowing*, *moral awareness*, dan *moral behavior* dari peserta didik (lihat konsep Lickona, 1992). Meski dalam realitasnya, praktek pendidikan (baca: pembelajaran) di Indonesia, masih cenderung mengedepankan penguasaan aspek kognisi (pengetahuan-keilmuan) dan kurang memperhatikan bahkan mengabaikan misi idealnya dalam membentuk watak dan karakter peserta didik.

Praktek penyelenggaraan pendidikan dan pembelajaran di sekolah, seperti jauh panggang dari api, jauh antara *das sein* dengan *das solen*-nya, karena segenap stakeholders sekolah terperangkap dalam cara berpikir dan bertindak instan, formalis, dan simbolis. Praktek pendidikan dan pembelajaran yang demikian ini, kemudian mudah sekali memicu terjadi pelanggaran berjamaah di sekolah (kepala sekolah, panitia ujian, pengawas ujian dan guru) mulai dari praktek manipulasi nilai ujian sekolah, membentuk tim dari siswa untuk sukses UN, mengkondisikan pengawas sampai pada praktek membocorkan jawaban soal UN. Sementara pada level peserta didik berkembang pula penyimpangan berupa: praktek jual-beli jawaban UN, mencontek saat UN, perjokian ujian, dan plagiarisme.

Fenomena sosio-psikologis tersebut semakin mematangkan keadaan dan memicu munculnya gejala negatif lain yang mereduksi misi ideal pendidikan/pembelajaran, seperti: sikap pemalas dan apatis dalam belajar, mengabaikan proses, berpikir copy-paste, mudah mengabaikan nilai-norma-moral, egois dan a-sosial, sampai gejala tawuran antar-

pelajar dan berbagai kasus lain yang mencoreng dunia pendidikan. Apa yang sedang terjadi, baik yang menyangkut pergeseran nilai-nilai, norma, pandangan hidup, perubahan sikap dan tata krama mereka adalah fenomena yang mencemaskan sekaligus merupakan “warning” bagi sekolah.

Sebagai bagian dari pihak yang ikut bertanggung jawab dalam pembangunan watak dan karakter anak bangsa, suka tidak suka sekolah harus mengambil peran untuk ikut memecahkan dilema tersebut. Karena akibat terburuk akan menimpah suatu bangsa, jika generasi mudanya kehilangan orientasi dan semangat juang. Dalam kaitan ini Rogers (2002) mengingatkan bahwa generasi muda di hampir semua negara sedang mengalami disorientasi, kehilangan arah dan pegangan sebagaimana dimaksud. Dan fenomena ini, jelas sangat mengkhawatirkan kelangsungan dan perkembangan suatu bangsa termasuk Indonesia.

Menanggapi fenomena tersebut, seringkali sekolah dan warganya menyikapinya secara datar dan wajar sebagai konsekuensi logis dari pergeseran zaman, yang seringkali dibarengi dengan munculnya “*new morality*” (Sunarti, 2001). *New morality* adalah suatu standar moral yang diadopsi secara membabi buta dari barat, yang kemudian merebak luas karena globalisasi dan dukungan arus informasi yang pesat. Proses pergeseran nilai, norma, dan sikap generasi muda memang tidak berada dalam ruang kosong yang terpisah, tetapi dalam suatu sistem yang dinamis. Misalnya fenomena munculnya kenakalan remaja, sebenarnya tidak hanya disebabkan oleh satu faktor, akan tetapi karena adanya konflik nilai, sikap kekecewaan dan kegelisahan mereka atas banyak hal.

Inilah tantangan terbesar pendidikan dan pembelajaran di sekolah serta pentingnya menimbang kembali peran sekolah dalam menyiapkan generasi anak bangsa yang

matang, dewasa, mandiri, berkarakter, dan memiliki jati diri yang kuat. Dengan demikian, pendidikan dan pembelajaran di sekolah, seharusnya bukan hanya ditujukan untuk menghasilkan lulusan dengan kemampuan penguasaan ipteks fisik belaka tetapi juga anak yang memiliki kelembutan perilaku, sikap arif dan bijaksana (Sanusi 2004).

PROGRAM SEKOLAH DAN MISI PENDIDIKAN NILAI

Pendidikan dan pembelajaran di sekolah akhirnya menjadi salah satu tumpuan utama dalam proses pembentukan karakter siswa dan wahana penyemaian embrio pranata sosial untuk peradaban masyarakat. Pemerintah, masyarakat, dan orang tua menaruh harapan besar atas praktek pendidikan dan pembelajaran di sekolah yang dapat melahirkan generasi yang pintar, cerdas, berwatak, berkarakter dan memiliki jati diri yang kuat. Dalam kaitan ini John Locke dengan teori tabularasa-nya mengingatkan pentingnya penciptaan lingkungan yang kondusif untuk tercapainya harapan tersebut, karena pembentukan watak dan karakter peserta didik adalah proses yang terus menerus, yang dapat menembus batasan ruang, waktu, tempat, kondisi, bahkan sumber.

Asumsinya bahwa setiap anak sebenarnya lahir dalam fitrah dan suci. Anak akan tumbuh menjadi pribadi berkarakter dan memiliki jati diri yang kuat, jika lingkungannya berkarakter dan berjati diri pula. Karena itu tempat dimana anak-anak tinggal dan menghabiskan waktunya – yaitu di rumah, di sekolah dan di masyarakat – haruslah menjadi lingkungan yang berkarakter dan berjati diri. Disinilah tiga pusat pendidikan yaitu sekolah, keluarga dan masyarakat memiliki peran penting dalam menciptakan lingkungan yang kondusif sebagai lahan subur bagi penyemaian dan

tumbuhnya karakter serta jati diri peserta didik sebagaimana dimaksud.

Kebutuhan untuk mengkonstruksi lingkungan sebagaimana dimaksud menjadi sangat strategis dan sekolah – terutama dengan kekuatan visi dan komitmen kepala sekolah – diharapkan mampu menjadi konduktor, untuk memimpin orkestra kegiatan ketiga lingkungan pendidikan yang dibutuhkan dalam proses pembentukan karakter dan jati diri siswa tersebut, baik pada proses *moral knowing*, *moral awarness*, maupun *moral behavior* (diadopsi dengan perbaikan dari konsepnya Lickona, 1992). Ini berarti harus ada intervensi untuk menciptakan lingkungan yang kondusif pada ketiga pusat pendidikan, sehingga memungkinkan anak didik dapat menguasai *basic science* sekaligus melakukan penguatan atau penguasaan pengetahuan moral, kesadaran moral dan bersikap/ tingkah laku moral dalam kerangka pembentukan karakter dan jati dirinya.

Pengkondisian lingkungan sekolah dalam hal ini berarti menyiapkan lingkungan yang memungkinkan pendidikan nilai dilaksanakan yaitu bagaimana suatu nilai dan norma yang dipercaya dan kemudian diimplementasikan kedalam seluruh aspek kehidupan di sekolah (Hawkes, 2003). Dan untuk memperoleh hasilnya secara nyata, pendidikan nilai harus dirancang sebagai sebuah proyek sekolah, terintegrasi dalam setiap aspek kurikulum, kependidikan dan aktivitas belajar mengajar, melibatkan seluruh staf pengajar atau guru, organisasi/yayasan sekolah dan para pembuat kebijakan yang bekerja bahu membahu sebagai sebuah tim (Combes, 2003).

Karena itulah sekolah harus merancang atau mendesain program/kegiatan baik kurikuler, ko-kurikuler, maupun ekstra-kurikuler, lebih dari sekedar untuk penguasaan *basic science* atau *core value* masing-masing program tetapi juga misi

pendidikan nilai dalam bentuk penguatan pengetahuan moral, kesadaran moral, dan sikap/perilaku moral sesuai standar nilai dan norma yang berlaku kedalam seluruh rangkaian atau tahapan program yang ada. Misalnya dalam kasus pembelajaran, untuk terlaksananya misi ideal pendidikan nilai harus dirumuskan program/kegiatan yang relevan sejak perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, sampai pada *refleksi*, sehingga memungkinkan siswa mencapai prestasi akademiknya sekaligus melakukan transformasi nilai dan norma yang ditetapkan. Inilah urgensi implementasi kurikulum 2013 dengan paradigma karakternya berikut penyesuaian standar-standar yang menyertainya.

Disinilah sekali lagi, pentingnya sekolah mengambil inisiasi untuk mendesain program dan kegiatannya baik yang formal maupun informal, yang secara terintegrasi mampu mendorong terbentuknya kecerdasan, watak, dan karakter anak sesuai dengan standar nilai-norma-moral, sekaligus mengajak orang tua dan stakeholders masyarakat lainnya berperan aktif sesuai kondisi lingkungan masing-masing. Logika tersebut sekaligus menegaskan, pentingnya stakeholders sekolah seperti orang tua dan masyarakat untuk memahami visi, misi, tujuan diselenggarakannya pendidikan dan pembelajaran, sehingga dapat dilakukan program/kegiatan yang saling menguatkan untuk terbentuknya karakter dan jati diri siswa.

PENGUATAN PEMBELAJARAN SEBAGAI PROSES PENDIDIKAN NILAI

Memperkuat pembelajaran sebagai proses pendidikan nilai sama artinya dengan : *Pertama*, menjadikan seluruh rangkaian pembelajaran untuk setiap mata pelajaran sejak tahap persiapan, perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan refleksi sebagai proyek transformasi nilai-norma dengan

melibatkan guru, siswa, warga sekolah, orang tua, bahkan lingkungan sekitar sekolah. *Kedua*, melihat kembali kurikulum dan memikirkan bagaimana penekanan nilai dapat dilakukan dalam berbagai materi pembelajaran yang berbeda. Prosesnya tidak pada bagaimana menanamkan nilai kepada para siswa, namun lebih kepada proses menggali atau mengeksplorasi dan mengembangkan nilai-nilai yang memang sudah ada dan atau diwariskan pada masing-masing individu siswa tersebut. *Ketiga*, persoalan yang sering terjadi adalah keterbatasan alokasi waktu untuk menyelipkan pengajaran nilai. Sehingga muncul kecenderungan untuk menjadikan nilai sebagai subyek khusus atau sekolah mengalokasikan waktu tertentu untuk membahas masalah nilai. Yang perlu diingat, pengajaran nilai dengan cara tersebut biasanya kurang efektif, jika dalam prosesnya tidak disertai dengan penciptaan lingkungan belajar berbasis nilai.

Pada taraf tertentu, ketrampilan dan teknik mengajar yang dapat mendukung pembentukan lingkungan belajar berbasis nilai amatlah penting, sehingga training, pelatihan dan berbagai kegiatan pengembangan yang mendukung pendidik amatlah dibutuhkan. Kesadaran pendidik terhadap nilai-nilai dan norma yang mereka yakini akan menunjang para guru untuk membawanya lebih lanjut ke ruang kelas, sehingga suasana penuh nilai akan lebih terbangun, daripada hanya sekedar memberlakukan aturan yang ketat dan kaku, yang wajib dipatuhi oleh seluruh siswa. "*Ide keseluruhan dari pendidikan berbasis nilai adalah guru pertama-tama melihat ke dalam diri mereka sendiri terlebih dahulu.*" (Combes, 2003) atau memulai proses "*pemahaman diri dengan melakukan penelusuran ke dalam diri lewat pengetahuan, perenungan dan sikap kritis terhadap diri sendiri.*" (Delors, 2007).

Pelajaran tentang nilai secara mudah dapat diintegrasikan dalam berbagai setting belajar. Kerap kali diskusi tentang subyek atau materi pelajaran yang tengah dipelajari di kelas mengarah pada diskusi tentang nilai. Pelajaran tentang nilai dapat pula diselipkan ketika terjadi konflik antar siswa. Situasi-situasi tersebut dapat dimanfaatkan untuk mengeksplorasi nilai-nilai lebih lanjut. Intinya menciptakan suasana berbasis nilai dalam proses belajar mengajar amatlah penting untuk eksplorasi optimal dan pengembangan nilai-nilai oleh anak-anak dan generasi muda. Sebuah suasana belajar berlandaskan pemahaman, kepercayaan, kepedulian dan saling menghargai, secara natural akan meningkatkan atensi, motivasi, kreativitas, dan pengembangan afeksi serta kognitif para siswa.

Itulah sebabnya, penting diperhatikan oleh guru diluar target akademik pelajaran, akan pentingnya menciptakan situasi dan kondisi untuk proses penguatan *moral knowing*, *moral awarness*, dan *moral behavior* dimaksud. *Moral knowing*, yaitu suatu proses yang memungkinkan siswa menjadi tau, mengerti, faham, dapat membedakan, membandingkan, dan menilai sikap atau tindakan yang sesuai dengan nilai-norma-moral yang berlaku dan sebaliknya. *Moral awarness*, yaitu suatu proses yang memungkinkan anak didik tumbuh dalam kecenderungan, prioritas, keyakinan, kesadaran, dan komitmennya atas tindakan yang sesuai dengan nilai-norma-moral yang berlaku serta membenci yang sebaliknya. *Moral behavior*, yaitu suatu proses kegiatan yang memungkinkan anak didik dapat melakukan dan terbiasa melakukan tindakan yang sesuai dengan nilai-norma-moral yang berlaku serta menjauhi atau meninggalkan tindakan yang sebaliknya.

PENGUATAN PEMBELAJARAN PKN SEBAGAI NATION CHARACTER BUILDING

Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) berubah menjadi Pendidikan Kewarganegaraan (PKN), yaitu mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri siswa yang beragam – dari segi agama, sosial kultur, bahasa, usia, dan suku bangsa – untuk menjadi warga Negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Tujuan dari diselenggarakannya pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah untuk membentuk warga negara yang cerdas, terampil, berkarakter yang setia kepada bangsa dan negara Indonesia dengan merefleksikan dirinya dalam kebiasaan berfikir dan bertindak sesuai dengan amanat Pancasila dan UUD 1945.

Dalam pengertian demikian, Pendidikan Kewarga-negaraan merupakan salah satu subyek pembelajaran yang mengemban misi nasional mencerdaskan kehidupan bangsa melalui koridor “*value-based education*”. Artinya Pendidikan Kewarganegaraan dapat dijadikan sebagai sarana *nation character building* (Sapriya, 2005: 4), yaitu proses pembentukan karakter individu siswa menjadi warga negara yang baik dan cerdas atau *smart and good citizen* (Cogan and Derricot, 1998: 2). Dalam kaitan ini ada tiga paradigma yang mendasari penyelenggaraan Pendidikan Kewarganegaraan sebagai sistem pembelajaran, yaitu: *Pertama*, secara kurikuler merupakan subjek pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu agar menjadi warga negara Indonesia yang berakhlak mulia, cerdas, partisipatif, dan bertanggung jawab. *Kedua*,

secara teoretik merupakan subjek pembelajaran yang memuat aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang saling berpenetrasi dan terintegrasi dalam konteks substansi ide, nilai, konsep, dan moral Pancasila, kewarganegaraan yang demokratis, dan bela negara. *Ketiga*, secara programatik merupakan subjek pembelajaran yang menekankan pada isi dengan mengungkap nilai-nilai (*content embedding values*) dan pengalaman belajar (*learning experiences*) dalam bentuk perilaku kehidupan sehari-hari dan merupakan tuntunan hidup bagi warga negara dalam ber-masyarakat, berbangsa, dan bernegara sebagai penjabaran lebih lanjut dari ide, nilai, konsep, dan moral Pancasila, kewarganegaraan yang demokratis, dan bela negara (lihat Winataputra dan Budimansyah, 2007).

Sebagai sistem pembelajaran dalam kerangka *nation character building*, Pendidikan Kewarganegaraan harus mampu membentuk *civic competences*, yaitu pesengetahuan, nilai dan sikap, serta ketrampilan kewarganegaraan yang memungkinkan peserta didik untuk menjadi pribadi dan warga negara yang baik. Meminjam konsepnya Branson (1998:16), pembentukan kompetensi kewarganegaraan (*civic competences*) diformulasikan ke dalam penguatan tiga komponen, yaitu: *Pertama*, *civic knowledge* (pengetahuan kewarganegaraan), berkaitan dengan kandungan atau apa yang seharusnya diketahui oleh warga negara. *Kedua*, *civic skill* (kecakapan kewarganegaraan), adalah kecakapan intelektual dan peran serta warga yang relevan; *Ketiga*, *civic disposition* (watak kewarganegaraan) yang mengisyaratkan pada karakter publik maupun privat yang penting bagi pemeliharaan dan pengembangan demokrasi konstitusional. Disinilah pentingnya penguatan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui penerapan multi strategi dan metode yang

memungkinkan terbentuknya *civic competences* dimaksud.

MENIMBANG KEMBALI STRATEGI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN

Djahiri (dalam Suwardi, 2009:53) menyatakan bahwa proses pembelajaran PKn merupakan proses kegiatan pembelajaran yang direkayasa sedemikian rupa berdasarkan komponen pembelajaran seperti : guru, materi, metode, media, sumber dan evaluasi pembelajaran. Dengan kata lain, proses pembelajaran PKn dapat dimaknai sebagai proses interaksi antara guru dengan siswa dalam mengoperasionalkan materi, metode, media, sumber, dan evaluasi pembelajaran guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Untuk menjamin keberhasilan tercapainya tujuan Pendidikan Kewarganegaraan yaitu membentuk *civic competences* tersebut, maka diperlukan strategi pembelajaran dan metode untuk merealisasi strategi yang telah ditetapkan. Jika strategi dimaknai sebagai “*a plan, method, or series of activities designed to achieves a particular educational goal*” (J.R. David, 1976), atau suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien (Kemp, 1995), maka strategi pembelajaran dapat didefinisikan sebagai perencanaan pembelajaran yang berisi tentang rangkaian kegiatan pembelajaran yang didesain sedemikian rupa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Penerapan strategi pembelajaran pada hakekatnya adalah prosedur sistematis dalam pembelajaran yang menggambarkan bagaimana guru mengembangkan interaksinya dengan siswa untuk mencapai tujuan yang ditetapkan dengan mengoperasionalkan materi, sumber, metode, media dan evaluasi pembelajaran.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta perubahan paradigma pendidikan menuntut guru untuk lebih kreatif, inovatif, dan profesional dalam memilih strategi pembelajaran dan merancanginya secara lebih efektif dalam mencapai tujuan. Meskipun realitasnya masih banyak guru – termasuk para guru PKn – yang berpikir konservatif, dengan memandang pembelajaran sebatas sebagai perolehan pengetahuan siswa *an sich*, sehingga pilihan strategi pembelajarannya terpaku pada upaya perolehan pengetahuan siswa. Akibatnya pembelajaran selalu didominasi oleh guru dengan pilihan metode yang relevan seperti ceramah dan tanya jawab.

Masalah sebenarnya bukan terletak pada boleh dan tidak boleh memilih strategi dan menggunakan metode tertentu termasuk didalamnya ceramah dan tanya jawab untuk suatu pembelajaran, tetapi lebih pada relevansi pilihan strategi atau model dan penggunaan metode dengan tujuan dan kondisi interaksi guru dan siswa tertentu dalam pembelajaran. Pendidikan Kewarganegaraan dengan misinya sebagai pembelajaran nilai terutama dalam membentuk *civic competences*, tentu menuntut pilihan dan pengembangan strategi pembelajaran serta penggunaan metode yang relevan dengan tujuan dimaksud. Salah satu sebab kegagalan pembelajaran berbasis nilai, termasuk Pendidikan Kewarganegaraan terletak pada pilihan strategi atau model pembelajaran dan penggunaan metode yang relevan serta efektif dalam pembentukan *civic competences*.

Berikut beberapa pilihan strategi atau model pembelajaran berbasis nilai yang dapat dipertimbangkan penggunaannya dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (lihat Chotimah, 2012), yaitu :

a. Portfolio Based Model

Menurut Eric Digest (2000), *"Portfolios are used in various professions together typical...; art students assemble a portfolio for an art class"*. Portofolio merupakan kumpulan hasil karya siswa, yang bermanfaat dalam memberikan informasi mengenai kemampuan dan pemahaman siswa serta memberikan gambaran mengenai sikap dan minat siswa terhadap pelajaran yang diberikan, juga dapat menunjukkan pencapaian atau peningkatan yang diperoleh siswa dari proses pembelajaran (Stiggins, 1994 : 20). Melalui model pembelajaran portofolio, selain diupayakan dapat membangkitkan minat belajar siswa secara aktif, kreatif, juga dapat mengembangkan pemahaman nilai-nilai kemampuan berpartisipasi secara efektif, serta diiringi suatu sikap tanggung jawab.

b. Consideration Model

Model consideration menegaskan bahwa pembentukan moral yang berkaitan dengan kepribadian tidaklah sama dengan pengembangan kognitif-intelektual yang bersifat rasional. Model ini mengajak siswa untuk mengandaikan dirinya dalam suatu masalah konflik di kehidupan sehari-hari. Siswa diminta menganalisis situasi baik yang tampak di permukaan atau yang tersirat seperti perasaan, kebutuhan dan kepentingan yang ada didalamnya. Minta siswa memberikan tanggapan tertulis sesuai dengan perasaan. Ajak siswa menganalisis respon siswa lainnya dan membuat kategorisasi dari respon tersebut. Dorong siswa untuk menakar akibat yang timbul dari setiap tindakan yang diusulkan. Ajaklah siswa untuk menganalisa permasalahan secara multidisipliner. Dorong siswa merumuskan sendiri rencana tindakan sesuai pertimbangannya sendiri.

c. Values Clarification Techniques (VCT)

Model *Values Clarification Techniques (VCT)* atau disebut juga sebagai teknik mengklarifikasi nilai, mengungkap nilai, atau membina nilai adalah salah satu model pembelajaran afektif yang digunakan untuk membina siswa agar mampu mengidentifikasi, mengklarifikasi, menilai dan mengambil keputusan, nilai mana yang akan dipilihnya secara nalar dan penuh keyakinan. Dengan demikian VCT sebenarnya model pembelajaran nilai yang bertujuan untuk menata situasi agar siswa mendapat nilai-nilai mereka sendiri dengan cara terlibat dalam memilih, menghargai dan berbuat dalam suatu tindakan dan keputusannya sendiri. Karena itu model ini banyak dikembangkan untuk kepentingan program pembelajaran kawasan afektif pada umumnya dan Pendidikan Kewarganegaraan pada khususnya.

Model ini mengajak siswa untuk mengidentifikasi masalah atau fakta. Berdasar masalah dan fakta tersebut, siswa diberi kesempatan untuk memberikan tanggapan baik secara perorangan atau kelompok lengkap dengan argumentasinya. Setiap tanggapan dan argumentasi yang disampaikan oleh siswa akan dikaji akibat dan kemungkinan tindak lanjutnya. Selanjutnya siswa baik secara perorangan atau kelompok diajak menyimpulkan tindakan tersebut dalam arahan guru sesuai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Kesimpulan tersebut kemudian dijadikan dasar tindak lanjut pembelajaran seperti: program remedial, pengayaan, uji coba, atau kegiatan ekstra kurikuler lainnya.

d. Cognitive Developmental Model

Model ini berpendapat bahwa perkembangan manusia terjadi sebagai proses dari restrukturisasi kognitif yang berlangsung secara berangsur-angsur menurut aturan tertentu. Tujuan yang ingin dicapai dari model ini ada dua hal yang utama, yaitu :

- 1) membantu siswa dalam membuat pertimbangan moral yang lebih kompleks berdasarkan kepada nilai yang lebih tinggi.
- 2) mendorong siswa untuk mendiskusikan alasan-alasannya ketika memilih nilai dan posisinya dalam suatu masalah moral (Superka, et. al., 1976; Banks, 1985). Manfaatnya adalah mendorong siswa untuk berpikir aktif tentang masalah-masalah moral dan dalam membuat keputusan-keputusan moral.

e. Behavioral Systems Model

Model pembelajaran ini dikenal sebagai model modifikasi perilaku dalam hubungannya dengan respon terhadap tugas-tugas yang diberikan. Kegiatan belajar berorientasi pada perubahan perilaku yang tadinya tidak bisa menjadi bisa atau tidak tahu menjadi tahu, dan sebagainya. Model pembelajaran banyak diterapkan dalam mata pelajaran praktik. Metode pembelajaran yang termasuk ke dalam kelompok model sistem perilaku ini antara lain: metode belajar tuntas (*mastery learning*), CBT (*competence based training*), pembelajaran langsung (*direct instruction*), drill, dan sebagainya. Dalam penerapan model sistem perilaku, guru dapat menggunakan metode tutorial dengan membimbing siswa sampai mencapai tujuan

PENUTUP

Globalisasi dan perkembangan Ipteks memang berhasil menghadirkan sejumlah kemajuan, tetapi kehadirannya juga mendorong terjadinya perubahan di tengah masyarakat. Perubahan sosial yang cepat, tanpa penopang sistem nilai dan pranata sosial yang kuat, ternyata dapat melahirkan kebingungan serta dis-orientasi tata nilai dan norma di kalangan masyarakat termasuk generasi muda dan para remaja. Fenomena degradasi moral yang melanda seluruh kalangan dan lapisan masyarakat pada akhir-

akhir ini, sebenarnya tidak dapat dilepaskan dari kondisi sebagaimana dimaksud.

Merespon fenomena tersebut, sangat strategis mengkritisi kembali penyelenggaraan pendidikan nasional mulai dari level kebijakan sampai implementasinya di sekolah, karena keberadaannya diasumsikan menjadi salah satu penyebab munculnya fenomena dimaksud. Disinilah pentingnya *political will*, *komitmen*, dan *program atau langkah yang nyata* dari segenap stakeholders pendidikan mulai dari para pengambil kebijakan pendidikan, pelaksana kebijakan pendidikan, pengelola pendidikan, guru, siswa, masyarakat dan orang tua untuk terselenggaranya pendidikan atau pembelajaran yang lebih terintegratif, yaitu proses pembelajaran yang didesain sebagai proses transformasi knowledge sekaligus juga proses transformasi nilai-norma-moral untuk kematangan dan pendewasaan anak didik.

Penyelenggaraan pendidikan di sekolah dengan misinya sebagai wahana pendidikan nilai dan pembentuk karakter siswa, termasuk didalamnya penyelenggaraan Pendidikan Kewarganegaraan harus diupayakan dan didesain secara berkelanjutan dalam kerangka pelaksanaan misi dimaksud. Sekolah harus mendesain ulang berbagai program/kegiatan pendidikan di sekolah sebagai media pembentukan watak serta karakter anak didik. Sementara itu pembelajaran untuk setiap mata pelajaran, harus diselenggarakan lebih dari sebatas menambah atau memperkuat perolehan pengetahuan siswa dengan berbagai simbol-simbol akademiknya, tetapi juga menjadi wahana proses transformasi nilai, norma, dan moral yang diperlukan dalam pembentukan watak, karakter, dan pendewasaan anak didik. Apalagi untuk pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan tujuannya untuk membentuk *civic competences* anak didik, maka pembelajaran yang ada harus didesain dengan memilih dan menggunakan strategi

yang relevan serta efektif untuk pencapaian kompetensi dimaksud.

DAFTAR PUSTAKA

- Branson, M.S. 1998. *The Role of Civic Education*. Calabasas: CCE.
- Chotimah, Umi., 2012, *Alternatif Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan : Sebagai Upaya Mencapai Civic Intelligence, Civic Participation Dalam Civic Responsibility*, Palembang: Ps PKn FKIP Universitas Sriwijaya
- Combes, Bernard., 2003., *Global Perspectives on Values Education*. Disampaikan pada Simposium bertajuk *Giving Value to Values Education*, Hong Kong, Oktober 2003
- Delors, Jacques, et al. (1996). *Learning: The Treasure Within*, Laporan Komisi Internasional Pendidikan Abad 21 kepada UNESCO, UNESCO Publishing, ISBN 0-7306-9037-7.
- Djahiri, Kosasih. 2006., *Pendidikan Nilai Moral dalam Dimensi Pendidikan Kewarganegaraan*. Bandung: Laboratorium PKn FPIPS UPI.
- Hawkes, Neil (2003). *How to Inspire and Develop Positive Values in Your Classroom*. Diterbitkan oleh LDA, ISBN 1-85503-371-2.
- Lickona, Thomas., 1992., *Education for Character, How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. New York : Bantam Books
- Manulang, Belferik., dan Prayitno, 2010., *Pendidikan Karakter dalam Pembangunan Bangsa*. Medan : Pascasarjana Universitas Negeri Medan.

- Rogers, Carl, (2002). *Freedom to Learn*.
Columbus : Bell & Howell
Company.
- Sanusi, Achmad. 2004. *Kapita Selekta
Pembahasan Masalah-Masalah
Sosial*. Bandung : Fakultas Pasca
Sarjana IKIP Bandung
- Sapriya. 2005. *Perspektif Pakar terhadap
Pendidikan Kewarganegaraan
sebagai Wahana Pembangunan
Karakter Bangsa (Disertasi)*.
Bandung : Sekolah Pascasarja UPI.
- Sunarti, B., (2001). *New Morality*. Surakarta :
FIP Universitas Sebelas Maret.
- Widiastono, Tonny (ed)., 2004, *Pendidikan
Manusia Indonesia*. Jakarta :
Penerbit Buku Kompas
- Winataputra dan Budimansyah 2007. *Civic
Education: Konteks, Landasan,
Bahan Ajar dan Kultur Kelas*.
Bandung : Program Studi
Pendidikan Kewarganegaraan SPs
UPI.

CREATIVITY DALAM INOVASI PEMBELAJARAN MENUJU PROSPERITY

Sutanto¹⁾

Department of Mathematics University of Sebelas Maret Solo

email : sutanto@uns.ac.id

Mathieu MERGAN²⁾

Educateur Beauvais sur Matha

email : mmergans@gmail.com

Abstrak

Universitas yang menyiapkan diri berubah menjadi sumber belajar adalah gudang inovasi yang terukur dari *Creative output*. Untuk menuju pada tiga domain creativity yaitu *artistic originality*, *scientific discovery*, dan *comic inspiration*, dikenalkan dua terminologi *creative act* yaitu *associative* dan *bisociative*. Inovasi pembelajaran dapat menerapkan strategi Freemium Services guna melakukan akselerasi reputasi di tingkat internasional. Layanan tersebut menggeser landscape bisnis transaksional menjadi kolaborasi dengan mendasarkan empat pilar utama yaitu : *Openness*, *Share*, *Peer*, *Act Globally*.

Kata Kunci: Creativity, Inovasi Pembelajaran, Prosperity

CREATIVE DAN CREATIVITY

Asal kata dan sejarah kata *creative* berdasarkan *British Dictionary* adalah berasal dari suku kata *create* + *-ive*, sebagai *adjective*, mempunyai makna "*having the quality of creating*".

Berdasarkan Oxford Advanced Learner's Dictionary *creative* bermakna *involving the use of skill and the imagination to produce something new or a work of art*. Pelibatan atau penggunaan skill dan imajinasi untuk menghasilkan sesuatu yang baru atau pekerjaan seni membutuhkan suatu aktifitas kerja : berfikir. Secara akar kata dalam bahasa latin dimiliki kata *cogito* - *coagito* - *coagitare*. Kata *cogito* dalam bahasa Inggris mempunyai arti *I think* (saya berfikir) berasal dari kata *coagito* atau *coagitare* yang berarti *to shake together*. Untuk menjelaskan makna *to shake together*, Koestler [1] mengenalkan tiga domain creativity, yaitu : *artistic originality*, *scientific discovery*, dan *comic inspiration*. Untuk menuju pada ketiga domain tersebut dikenalkan dua terminologi berbeda dalam *creative act*.

Pertama, *Associative*, berfikir secara rutin menurut aturan yang berlaku pada satu sistem. Operasi berfikir tersebut hanya *compatible* pada "pesawat terbang" tunggal. Dalam matematika aturan *associative* dapat dituliskan sebagai berikut :

Jika dimiliki $d = a + (b + c)$ maka secara *associative* kita akan mempunyai $d = (a + b) + c$.

Kita akan selalu memiliki hasil yang sama dan usaha yang tidak jauh berbeda untuk mendapatkan hasil tersebut. Pelibatan hanya pada aturan atau operasi penjumlahan. Dalam kaidah bahasa dimiliki aturan sinonim, jika ditampilkan kata gelap maka respon kita adalah hitam, bayangan atau kata yang menyerupai kata gelap. Pola berfikir *associative* berada pada sebuah ruang baku yang dibangun oleh satu basis aturan. Hasil operasi dari elemen didalam ruang *associative* masih merupakan juga elemen dalam ruang tersebut. Untuk lebih memperjelas pada tindakan nyata kreatif yang masih berada pada ruang *associative*, berikut adalah contoh kegiatan mahasiswa :

Mahasiswa FMIPA (baca: Matematika). Jika dibuat kuisisioner kepada mereka tentang pertanyaan : "Kegiatan apa yang anda lakukan selain kuliah untuk menambah uang saku?", maka hampir 99,9% akan menjawab : "memberikan kursus/les/privat kepada siswa sekolah dasar atau sekolah menengah.

Terminologi kedua, *Bisociative*, istilah ini mungkin tidak lazim digunakan. Namun mempunyai kedekatan persepsi dengan *associative* yang sudah familiar. *Bisociative* adalah berfikir untuk melakukan kombinasi atas dua aturan-aturan yang ada untuk kemudian berlaku atau *compatible* pada beberapa "pesawat terbang". Dari Pythagoras yang menggabungkan antara aritmetika dan geometri, sampai Albert Einstein yang menggabungkan energi dan massa/ material melalui rumus :

$$E = mc^2$$

semuanya mempunyai *pattern* atau pola yang sama. Tindakan kreatif tidak menciptakan sesuatu dari ketiadaan seperti yang dilakukan Tuhan. Tindakan kreatif bukan menciptakan pagi dan malam di esok hari, tetapi *creative act* lebih pada *combines*, *reshuffles* sesuatu yang sudah ada hubungan tapi terpisah secara ide, fakta, *frame of preception* dan *associative contexts*.

Masih berlanjut pada contoh kegiatan kreatif mahasiswa FMIPA diatas, didalam ruang *Bisociative*, maka mahasiswa akan mencoba menggabungkan beberapa *rules of the games* yang berbeda untuk kemudian dapat berjalan dalam sistem baru yang mereka ciptakan. Aktifitas yang sama yaitu memberi les/privat matematika dengan aturan main yang sudah baku : seminggu 2x tatap muka, setiap tatap muka 120 menit dengan biaya Rp. 30.000,- per jam. Disisi lain, kita memiliki aplikasi *social network* seperti : *Facebook*, *Whatsapp*, *Line* dan lain-lain dengan aturan main yang

sudah baku juga, kapanpun dan dimanapun orang bisa login ke sistem, dan biaya login gratis. Maka bertindak kreatif adalah meng-*combine* dan *reshuffle* kedua aturan baku tersebut, untuk :

1. dapat saling melengkapi,
2. dapat memperluas jangkauan layanan
3. dapat memperluas jangkauan waktu
4. dapat memberi layanan gratis

menjadi les/privat online dengan menggunakan social media Facebook dan atau Whatsapp (baca : *Wikimatika*).

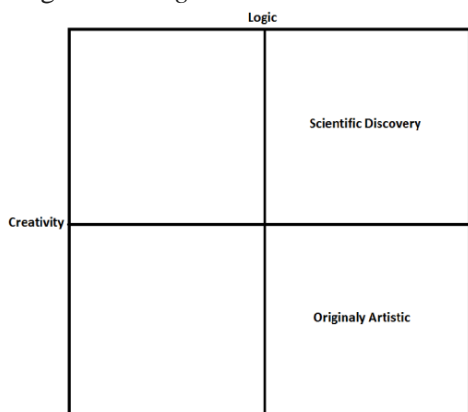
Ada 2 pertanyaan yang perlu dijawab setelah berhasil mendefinisikan *creative act* sebagai *bisociative* :

1. Bagaimana mengukur tingkat kreatifitas individu dan kumpulan individu yang berada pada suatu ekosistem ?
2. Bagaimana membangun atau membuat *creativity system* diantara individu-individu dalam sebuah ekosistem ?

Tanpa bermaksud mengesampingkan kedua pertanyaan diatas, tapi akan lebih mudah dalam pembelajaran bila diawal sudah didefinisikan dan ditunjukkan bahan dasar/baku "kunyit" dan kemudian pada saat yang bersamaan ditunjukkan "Curcuma plus" sebagai obat yang berkhasiat tinggi untuk daya tahan tubuh anak. Konotasi yang sama, dengan bahan baku *bisociative*, maka pada saat yang bersamaan dapat ditunjukkan *creative output* dari sebuah ekosistem/kota/negara.

Produk Kuliner. Chef di Prancis tatkala memasak adalah bagian dari *art*. Sehingga memasak adalah bagian dari kreatifitas. Hidangan hasil masakan Chef dari Prancis, kemudian dibawa ke Jepang. Oleh masyarakat Jepang dicoba diadaptasikan dengan selera orang Jepang. Adapun cara memasaknya sudah menggunakan resep yang

terukur. Akhir masakan dibuat dengan pola yang terukur. Aktivitas memasak di Jepang sudah mulai meninggalkan kreativitas bergeser ke *Logic*.

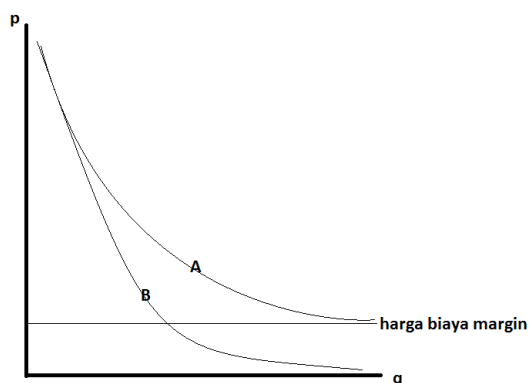


INOVASI PEMBELAJARAN :

Transformasi *business landscape*

Cournot [2] dalam Chapitre IV *La Loi de Demande* : “Admettons donc que le débit ou la demande annuelle D est, pour chaque denrée, une fonction particulière $F(p)$ du prix p de cette denrée. Connaître la forme de cette fonction, ce serait connaître ce que nous appelons la loi de la demande ou du débit”

Revolusi industri yang berkelanjutan menyebabkan produksi barang dengan mesin menghasilkan jumlah barang (q) yang semakin melimpah dipasar. Bertrand [3] Kelimpahan barang dipasar berakibat menekan harga pasar (p). Sehingga produsen menjual barang dengan harga biaya margin (yang nilainya semakin kecil) seperti kurva A.



Grafik 1. Harga Biaya Margin

Kedua teori diatas dapat diterima secara logika matematika. namun memasuki era millenium, harga biaya margin semakin tertekan bahkan jatuh di titik NOL. Anderson [4], dengan kemajuan teknologi dibidang Informasi, barang atau jasa yang di-delivery ke pasar berharga nol, free atau gratis (kurva B). Ia menerangkan mengapa teknologi yang berevolusi dengan sangat cepat, terutama kehadiran internet, menyebabkan biaya produksi dan distribusi dalam banyak sektor mengalami penurunan yang tajam. Padahal barang atau jasa yang diberikan ke pasar berkualitas tinggi (produk premium). Istilah dalam buku [3] adalah : Freemium.

Inovasi pembelajaran dapat menerapkan strategi Freemium Services guna melakukan akselerasi reputasi di tingkat internasional. Layanan tersebut menggeser landscape bisnis transaksional menjadi kolaborasi dengan mendasarkan empat pilar utama yaitu : *Openness, Share, Peer, Act Globally*. Kembali ke contoh kegiatan kreatif mahasiswa bidang penalaran Wikimatika sebagai freemium service memenuhi :

1. Users siapapun dapat memperoleh akses
2. Users tidak dikenakan biaya konsultasi melalui media sosial
3. Users tidak dibatasi posisi geografis
4. Users membangun komunitas

Open Course Ware yang dimiliki MIT adalah sebuah contoh konkrit layanan Freemium yang melambungkan nama MIT ke seluruh dunia. Saat ini MIT merupakan 5 besar universitas terbaik dunia. Layanan berupa sumber belajar : materi pembelajaran berbasis visual dan teks yang dapat di download secara gratis dan kualitas premium. Lantas, apa yang diterima oleh MIT ? sementara layanan tersebut diberikan secara gratis dan sangat spesial. Berikut adalah beberapa keuntungan yang diperoleh MIT setelah menerapkan Open Course Ware nya :

1. Saat ini hampir seluruh dosen dan mahasiswa di dunia menggunakan layanan dari Open Course Ware sebagai referensi, sehingga saat ini menjadi rujukan untuk materi pembelajaran : matematika, fisika, kimia dan lain-lain.
2. Calon mahasiswa yang datang mendaftar ke MIT adalah mahasiswa dengan IQ tinggi
3. Donasi dari perusahaan-perusahaan besar ke MIT untuk project Open Course Ware nya maupun untuk kegiatan riset di laboratorium rumah besarnya bukan lagi sebagai *comfort zone*. Sehingga tidak lagi melihat mahasiswa hanya sebagai *intake* tapi sebagai *resources*. Pada contoh kreatifitas mahasiswa Wikimatika, maka sistem tersebut adalah bagian dari roadmap group riset. Kumpulan dari soal dan jawaban dalam sistem Wikimatika adalah harta karun untuk pengayaan buku pelajaran yang dicetak oleh penerbit. Selain juga dapat memproduksi e-book yang contents-nya update setiap saat. Derivatif bisnis dari Wikimatika adalah Blue Ocean yang berujung pada copyright dan lapangan kerja.

KREATIFITAS DAN SUMBER DAYA [UNIVERSITAS] TERBATAS

Berikut kisah pinguin dalam Kotter [5]
Pinguin Fred berkata : "*Our iceberg is melting...*"

Tidak ada seekor Pinguin yg sudah tahunan tinggal di *iceberg* yg percaya dg *statement* Fred.

Fred : "ikuti saya menyelam ke dasar *iceberg*.."

Dan tidak ada seekor Pinguin yg sudah tahunan tinggal di *iceberg* yg sudi mengikuti ajakan Fred.

Fred : "ada gua-gua kecil panjang di *iceberg* kita, memanjang dari bawah keatas..."

Dan tidak ada seekor Pinguin yg sudah tahunan tinggal di *iceberg* percaya dg bualan Fred.

Fred : " lihatlah botol ini yg berisi air laut.

Dan ketika didinginkan secara mendadak, ketahuilah botol ini akan PECAH..!!!" Dan terlalu sulit memahami untuk kebanyakan pinguin yg tahunan tinggal di *iceberg*.

Tidakkah kita berfikir kalau *iceberg* itu adalah "rumah besar" kita.

Universitas yang menyiapkan diri berubah menjadi sumber belajar adalah gudang inovasi yang terukir dari *Creative output*. Universitas harus sudah sadar benar, bahwa

REFERENSI

- [1]. Koestler, A., The three domain of creativity, Kluwer Academic Publisher, 1981
- [2]. Cournot, A., (1980: [1838]). *Recherches sur les Principes Mathématique de la Théorie de la Richesses* (Gérard Jorland, Ed.). Paris: Vrin
- [3]. Bertrand, J., (1883). "Review of Walras' *Théorie Mathématique de la Richesse Sociale* and Cournot's *Recherches sur les Principes Mathématiques de la Théorie des Richesses*," *Journal des Savants* pages 499–508.
- [4]. Anderson, C., "Free : The Past and the Future of a Radical Price," Hyperion Publisher, 2009
- [5]. Kotter, J., and Ratgeber, H., *Our Iceberg is melting : Changing and succeeding under any condition*, 2006

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMBANG MACAPAT BERFORMAT VIDEO INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN BAHASA DAERAH DI SEKOLAH DASAR

Joko Daryanto
Universitas Sebelas Maret

Abstrak

Tembang Macapat merupakan salah satu puisi tradisi yang hidup dan berkembang di wilayah kebudayaan Jawa yang diajarkan di sekolah dasar sebagai salah satu wujud nyata pelestarian warisan budaya Nusantara. Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa upaya pelestarian Tembang Macapat menghadapi kendala minimnya media pembelajaran sehingga perlu adanya pengembangan media pembelajaran. Pengembangan media ini dilakukan dalam dua tahap, pertama adalah identifikasi dan diskusi tentang makna syair Tembang Macapat serta pengambilan gambar video interaktif. Tahap kedua uji coba media pembelajaran dalam penelitian tindakan kelas. Metode penelitian menggunakan pendekatan penelitian *riset and development*.

Hasil tindakan di SDN Mangkuyudan II Surakarta pada prasiklus nilai rata-rata 65, siklus I 75, siklus II 88,7. Persentase ketuntasan klasikal prasiklus 32% (9 siswa), siklus I 57% (16 siswa), siklus II 85,7% (24 siswa). Penelitian di SD Negeri Karangasem IV Surakarta nilai rata-rata pratindakan 44,71, siklus I 72,14, siklus II 81,14. Frekuensi ketuntasan pratindakan 3 siswa (8,82%), siklus I 25 siswa (71,43%), siklus II 31 siswa (88,57%). Berdasarkan penelitian yang dilakukan, diperoleh temuan penggunaan video interaktif sebagai media pembelajaran Tembang Macapat dapat meningkatkan pemahaman Tembang Macapat pada siswa sekolah dasar.

PENDAHULUAN

Kepulauan Nusantara memiliki beragam seni tradisi yang keberadaannya masih lestari sampai saat ini. Salah satu ragam seni tradisi di wilayah Nusantara adalah seni suara tradisi, atau dalam bahasa Jawa sering disebut dengan Tembang. Di pulau Jawa sendiri terdapat berbagai bentuk tembang yang masih dapat didengarkan sampai saat ini. Salah satu tembang yang masih hidup dan berkembang sampai saat ini adalah Tembang Macapat. Kemunculan Tembang Macapat diduga berawal pada masa Kerajaan Singasari, hal ini didasarkan pada sebuah karya sastra yang muncul pada masa Kerajaan Singasari yaitu Kidung Harsawijaya dan Kidung Sorandaka. Kedua karya sastra ini menceritakan tentang kejadian seputar berdirinya Kerajaan Majapahit dan Pemberontakan Ranggalawe kepada Raden

Wijaya raja pertama Kerajaan Majapahit (Zoetmulder, 1974). Sekar Macapat dapat dikategorikan dalam puisi tradisi, perbedaannya terletak pada aturan yang mengikat jika dibandingkan dengan puisi tradisi pada umumnya. Tembang Macapat terikat pada tiga aturan, yaitu guru lagu, guru gatra, dan guru wilangan. Guru lagu merupakan aturan yang mengharuskan setiap akhir baris harus berakhir dengan vokal tertentu. Guru gatra merupakan aturan yang mengatur banyaknya baris dalam satu bait, sedangkan guru wilangan merupakan aturan tentang banyaknya suku kata dalam setiap baris.

Tembang Macapat di wilayah Jawa Tengah khususnya merupakan salah satu tembang yang dianggap paling mudah dipelajari dan dinyanyikan jika dibandingkan dengan jenis tembang yang lain misalnya

Sekar Tengahan maupun Sekar Ageng. Oleh karena itu Tembang Macapat dipilih sebagai salah satu pokok bahasan yang diajarkan di semua jenjang pendidikan. Sampai saat ini Tembang Macapat merupakan salah satu bahan ajar di semua jenjang pendidikan dasar dan menengah, baik sebagai salah satu bagian dari mata pelajaran Bahasa Daerah maupun berdiri sendiri dalam mata pelajaran Seni Suara Daerah (SSD). Kedua mata pelajaran tersebut merupakan mata pelajaran muatan lokal di Propinsi Jawa Tengah, khusus untuk mata pelajaran Bahasa Daerah telah ditetapkan sebagai muatan lokal yang wajib diajarkan di semua jenjang pendidikan dasar dan menengah di wilayah Jawa Tengah. Hal ini merujuk pada SK Gubernur Jawa Tengah No. 423.5/5/2010. Dengan demikian dapat dipastikan Tembang Macapat selalu diajarkan di semua jenjang pendidikan dalam mata pelajaran Bahasa Jawa.

Kepastian diterimanya pembelajaran Tembang Macapat oleh peserta didik ternyata tidak diimbangi dengan ketersediaan sarana pembelajaran, dalam hal ini adalah media pembelajaran. Proses pembelajaran yang belum berjalan maksimal karena kelangkaan media pembelajaran tentu akan menghambat tercapainya tujuan pembelajaran, apalagi jika dikaitkan dengan tujuan pendidikan seni yang tidak sekedar mengembangkan ketrampilan seni melainkan untuk mengintegrasikan aspek-aspek seni dalam kehidupan sehari-hari, dalam hal ini adalah pembentukan sikap mental yang mengarah pada pembentukan karakter. Oleh karena itu penelitian ini direncanakan akan menghasilkan media pembelajaran Tembang Macapat berbentuk video interaktif yang berisi materi Tembang Macapat baik teknis melagukan maupun paparan makna syair-syair dalam Tembang Macapat. Video interaktif dirasa mampu untuk menjembatani guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran Tembang Macapat.

Media pembelajaran video interaktif merupakan media video yang dijadikan alat pembelajaran dibuat semenarik mungkin agar penyampaian materi pembelajaran dalam hal ini Tembang Macapat lebih mudah dipahami dan peserta didik dapat melagukan atau menyanyikan Tembang Macapat. Penggunaan video interaktif diharapkan dapat menarik peserta didik karena semua indra terlibat sehingga peserta didik cenderung memperhatikan materi pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan video interaktif dapat dikategorikan dalam pembelajaran inovatif dan bersifat konstruktivisme dan mengarah pada pembelajaran yang bermakna. Dalam pola pembelajaran ini peserta didik dapat membangun sendiri apa yang didapatkannya melalui indera penglihatan dan pendengaran kemudian menghasilkan sebuah makna dari hasil pembelajaran. Keunggulan lain dari media pembelajaran video interaktif ini akan mengurangi peran pengajar, sehingga pembelajaran tidak terpusat pada pengajar. Hal ini dikarenakan penggunaan video interaktif merangsang adanya interaksi timbal balik antara media pembelajaran dengan peserta didik. Dapat dikatakan media pembelajaran video interaktif memancing peserta didik agar tertarik pada proses pembelajaran.

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan media video pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman makna dan ketrampilan menyuarakan Tembang Macapat?
2. Kendala apa saja yang muncul dalam penggunaan media pembelajaran berbentuk video interaktif?

Berdasarkan latar belakang masalah dan perumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media

pembelajaran Tembang Macapat dalam bentuk video interaktif, untuk selanjutnya diuji apakah media tersebut dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap Tembang Macapat

Tembang Macapat

Tembang Macapat merupakan salah satu jenis kesenian yang hidup, berkembang, menyatu dengan budaya masyarakat Indonesia, dan diwariskan dari generasi ke generasi. Dapat dikatakan bahwa Tembang Macapat merupakan salah satu dari bagian bangunan besar yang disebut dengan seni tradisi Nusantara. Hal ini terkait dengan keberadaan Tembang Macapat yang masih hadir dalam kehidupan masyarakat terkait dengan fungsi-fungsi sosial tertentu, misalnya upacara kelahiran, perkawinan, ataupun mengucap syukur kepada Tuhan melalui Tembang Macapat.

Ranggawarsita mendefinisikan Tembang Macapat sebagai *maca pat* lagu yang berarti tembang bacaan yang ke-4. Dikatakan *maca pat* lagu dikarenakan Tembang Macapat menggunakan pendekatan *patlagu* dalam melagukannya (Ranggawarsita dalam R. Tanaja, 1957: 7). Sebagian ahli seni suara tradisi Jawa memberikan definisi bahwa Tembang Macapat merupakan tembang yang penyuarannya mengutamakan empat suku kata di depan, jadi setiap menyuarakan Tembang Macapat selalu diawali dengan empat suku kata yang terdepan dalam satu baris.

Ranggawarsita juga memaparkan bahwa Tembang Macapat diciptakan oleh Sunan Giri, meskipun Sunan Giri meminjam metrum tembang generasi sebelumnya, namun Sunan Giri menghadirkan Tembang Macapat dengan nuansa dan pendekatan yang baru yaitu sebagai sarana dakwah Islam pada masa itu. Oleh karena digunakan sebagai sarana dakwah maka teks/syair yang digunakan disesuaikan dengan bahasa yang berlaku pada masa tersebut. Sampai saat ini

Tembang Macapat berjumlah 11 macam yaitu Mijil, Sinom, Kinanthi, Asmaradana, Dhandhanggula, Pangkur, Durma, Pocung, Gambuh, Megatruh, dan Maskumambang. Masing-masing tembang tersebut memiliki variasi lagu yang beragam. Gunawan Sri Hastjarja berhasil mengumpulkan beragam lagu tersebut yang dituangkan dalam tiga judul buku yaitu Macapat I, Macapat II, dan Macapat III. Variasi lagu masing-masing Tembang Macapat adalah sebagai berikut:

1. Tembang Mijil ada 27 variasi lagu
2. Tembang Sinom ada 26 variasi lagu
3. Tembang Kinanthi ada 29 variasi lagu
4. Tembang Asmaradana ada 17 variasi lagu
5. Tembang Dhandhanggula ada 29 variasi lagu
6. Tembang Pangkur ada 15 variasi lagu
7. Tembang Durma ada 22 variasi lagu
8. Tembang Pocung ada 28 variasi lagu
9. Tembang Gambuh ada 21 variasi lagu
10. Tembang Megatruh ada 13 variasi lagu
11. Tembang Maskumambang ada 11 lagu

Variasi lagu seperti tersebut di atas adalah variasi lagu di wilayah budaya Surakarta, sedangkan wilayah budaya yang lain perlu penelitian lebih lanjut. Diasumsikan untuk wilayah budaya di luar Surakarta misalnya wilayah pesisiran (Semarang dan sekitarnya), Banyuwangi, Yogyakarta, Banyumas dan wilayah sebaran budaya Jawa yang lain banyak sekali variasi lagu yang belum terdokumentasikan.

Media Video Interaktif

Media pembelajaran video interaktif artinya media pembelajaran yang dirancang secara khusus sebagai alat bantu pembelajaran dalam format video interaktif. Disebut video interaktif dikarenakan media ini memungkinkan adanya komunikasi timbal balik antara media dengan siswa sebagai objeknya sehingga mempengaruhi dan menarik untuk pembelajaran karena adanya rangsangan melalui indra visual siswa serta

memiliki efek lebih dari materi ajar yang berupa teori. Secara sederhana media video dapat diartikan sebagai media yang dapat digunakan sebagai sarana komunikasi melalui kombinasi antara teks, suara dan gambar visual.

Siswa akan merespon dari apa yang mereka lihat dan dengar, sehingga pesan dari isi materi yang terdapat dalam video akan dikonstruksi oleh otak siswa dan akan menimbulkan efek timbal balik yang berupa pertanyaan-pertanyaan mengenai materi pembelajaran yang akan menciptakan interaksi antara siswa dan pengajar. Berdasarkan hal tersebut video interaktif ini merupakan sebuah video pembelajaran yang berfungsi sebagai pemicu atau rangsangan belajar agar siswa tertarik dengan pembelajaran dan tidak merasa bosan dengan proses pembelajaran dan siswa nantinya daya tangkap terhadap materi akan lebih cepat dengan diiringi interaksi antara siswa dan pengajar yang sebelumnya telah dipicu melalui pembelajaran menggunakan video interaktif.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2011:5), penelitian pengembangan (*Research and Development* atau R&D) digunakan apabila peneliti bermaksud menghasilkan produk tertentu, sekaligus menguji keefektifan dan kelayakan produk. Produk yang dihasilkan berupa Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Media pembelajaran dan Modul pembelajaran. Penelitian ini merupakan jenis penelitian R&D (*Research & Development*).

Penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu (1) tahap analisis; (2) tahap perancangan; (3) tahap pengembangan; (4) tahap validasi; dan (5) tahap evaluasi. Media pembelajaran divalidasi oleh dosen ahli

materi dan dosen ahli media untuk mendapatkan kelayakan ujicoba. Setelah revisi validasi terakhir, produk dinyatakan layak ujicoba. Selanjutnya, dilakukan penilaian oleh guru mata pelajaran bahasa Jawa dan dilakukan ujicoba terhadap siswa Sekolah Dasar. Penelitian diakhiri dengan evaluasi siswa untuk mengetahui tingkat ketuntasan siswa atau KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) terhadap materi yang disajikan dalam media pembelajaran. Data yang diperoleh dalam penelitian dianalisis deskriptif untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran video interaktif tembang macapat untuk siswa Sekolah Dasar.

Pada tahap awal penelitian, pendekatan kualitatif digunakan dengan tujuan memperoleh data faktual di lapangan penelitian. Hal ini dikarenakan permasalahan penelitian ini bersifat holistik (menyeluruh), kompleks, bermakna dan dinamis. Obyek penelitian berupa pengembangan model media pembelajaran video interaktif yang efektif untuk meningkatkan penguasaan konsep dan penguasaan Tembang Macapat. Penelitian dilaksanakan dengan tahapan penelitian pengembangan yang terdiri dari tiga tahap yaitu: 1) tahap studi pendahuluan; 2) tahap pengembangan dan 3) tahap pengujian. Tahap studi pendahuluan menerapkan pendekatan deskriptif kualitatif. Sumber data dalam tahap ini adalah guru, siswa maupun dokumen pembelajaran. Guru sebagai sumber data untuk memperoleh informasi tentang pemanfaatan dan pengembangan media pembelajaran selama ini yang telah dilakukan khususnya dalam bentuk media berbasis audio visual termasuk video interaktif. Temuan dari kegiatan studi pendahuluan merupakan model faktual tentang media pembelajaran video interaktif yang selanjutnya sebagai bahan pertimbangan dalam mengembangkan model media pembelajaran video interaktif yang efektif.

Hasil Penelitian

Berdasarkan data hasil penelitian tindakan kelas dengan penerapan media Video Interaktif *nembang Macapat* pada siswa kelas IV SDN mangkuyudan 02 Laweyan Surakarta tahun ajaran 2014/2015 diperoleh data hasil tindakan mulai kondisi awal sampai siklus II. Pada kondisi awal atau prasiklus yaitu sebelum menggunakan media video interaktif hanya 9 siswa yang mampu mencapai KKM sehingga persentase ketuntasan klasikal keterampilan *nembang Macapat* pada tahap ini hanya 32% saja dan nilai rata-rata kelas sebesar 65. Setelah dilaksanakannya siklus I yaitu pembelajaran dengan menggunakan bantuan media Video Interaktif, terjadi peningkatan yang cukup signifikan yakni siswa yang mampu mencapai KKM sebanyak 16 siswa atau 57%. Sedangkan nilai rata-rata kelas yang diperoleh juga meningkat yaitu sebesar 75. Sehingga dapat disimpulkan bahwa persentase peningkatan keterampilan *nembang Macapat* dari pra siklus ke siklus I sebesar 25%.

Pada siklus I, pembelajaran sudah berlangsung efektif dan efisien karena sudah menggunakan media dalam proses pembelajaran. Namun demikian persentase ketuntasan belum mencapai target indikator kinerja yang sudah ditetapkan. Oleh sebab itu, peneliti bersama guru melanjutkan tindakan ke siklus II. Dengan perbaikan kinerja guru maupun motivasi kepada siswa untuk lebih proaktif dalam kegiatan pembelajaran. Dan hasilnya, berbagai peningkatan dapat diperoleh kembali di siklus II. Pada siklus II, jumlah siswa yang sudah mencapai KKM meningkat menjadi 24 siswa dengan persentase ketuntasan klasikal yaitu 85,7%. Melihat kembali ketuntasan yang tercapai pada siklus I yaitu sebanyak 16 siswa yang mencapai KKM dengan

persentase ketuntasan klasikal 57%, maka dapat dihitung bahwasannya persentase peningkatan keterampilan *nembang Macapat* siswa kelas IV SDN Mangkuyudan 02 dari siklus I ke siklus II sebesar 28,6%.

Pada akhirnya, dapat dihitung pula persentase peningkatan keterampilan *nembang Macapat* dari sebelum digunakannya media video interaktif atau tindakan pra siklus yaitu hanya 9 siswa yang mencapai KKM dengan persentase ketuntasan klasikal 32% ke siklus II dimana siswa yang mencapai KKM sebanyak 24 siswa dengan persentase ketuntasan klasikal 85,7% adalah 53,6%. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media Video Interaktif dapat meningkatkan keterampilan *nembang Macapat* siswa kelas IV SDN Mangkuyudan 02 tahun ajaran 2014/2015.

Tindakan yang sama diterapkan pada siswa kelas IV SDN Karangasem 4 Laweyan, Surakarta tahun ajaran 2014/2015. Diperoleh hasil nilai penguasaan *nembang macapat* pada pratindakan nilai rata-rata sebesar 44,71, pada siklus II meningkat menjadi 72,14, dan pada siklus II meningkat menjadi 81,14. Ketuntasan penguasaan *nembang Tembang Macapat* pada pratindakan sebanyak 3 siswa atau 8,82%, pada siklus I ketuntasan meningkat menjadi 25 siswa atau 71,43%, dan pada siklus II meningkat menjadi 31 siswa atau 88,57%.

PEMBAHASAN

Berdasarkan data-data yang diperoleh dari dua SD dapat diambil kesimpulan bahwa kemampuan *nembang macapat* mencapai tingkat ketuntasan yang memuaskan ketika proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berformat video interaktif. Perolehan nilai *macapat* yang diperoleh dari dua SD selengkapnya dapat dilihat dalam tabel berikut.

Pembelajaran	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
Siswa mencapai KKM	9	16	24
Nilai rata-rata	65	75	88,7
Persentase ketuntasan	32%	57%	85,7%

Tabel hasil tindakan di SD Negeri Mangkuyudan II Surakarta

Pembelajaran	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
Siswa mencapai KKM	3	25	31
Nilai rata-rata	44,71	72,14	81,14
Persentase ketuntasan	8,82%	71,43%	88,57%

Tabel hasil tindakan di SD Negeri Karangasem IV Surakarta

Dari dua tabel di atas, dapat dilihat tingkat pencapaian yang signifikan mulai dari prasiklus, siklus I, dan siklus II di kedua sekolah dasar yang dijadikan tempat penelitian tindakan kelas. Pada awal tindakan yang tidak menggunakan media pembelajaran terlihat tingkat ketuntasan yang rendah. Namun setelah menggunakan media pembelajaran berformat video interaktif terlihat kenaikan yang signifikan di kedua SD. Dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang sesuai sangat diperlukan dalam proses pembelajaran Tembang Macapat di Sekolah Dasar. Media pembelajaran Tembang Macapat berformat video interaktif dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran Tembang Macapat di SD, selain mudah dalam penggunaannya, media ini sudah didesain sedemikian rupa sehingga semua guru sekolah dasar dapat menggunakan media pembelajaran Tembang Macapat berformat video interaktif.

PENUTUP

Simpulan

Tembang Macapat sampai saat ini masih hidup dan berkembang di Nusantara khususnya di Pulau Jawa, hal ini ditunjukkan dengan kehadiran Tembang Macapat dalam kehidupan masyarakat terkait dengan fungsi-fungsi sosial tertentu, misalnya upacara kelahiran, perkawinan, ataupun mengucapkan syukur kepada Tuhan melalui Tembang Macapat. Selain itu Tembang Macapat juga menjadi salah satu pokok bahasan dalam mata pelajaran Bahasa Daerah di jenjang sekolah dasar maupun sekolah menengah. Kelangkaan media pembelajaran Tembang Macapat menjadi salah satu kendala dalam pelaksanaan pembelajaran Tembang Macapat sehingga hasil pembelajaran Tembang Macapat tidak sesuai dengan harapan.

Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil pembelajaran Tembang Macapat baik pemahaman makna maupun ketrampilan menyajikan Tembang Macapat adalah penggunaan media pembelajaran, dalam hal ini adalah media pembelajaran Tembang Macapat berformat video interaktif. Pemilihan media pembelajaran video interaktif didasarkan atas berbagai pertimbangan. Pertimbangan-pertimbangan tersebut diantaranya bahwa dalam memilih media harus mempertimbangkan mengenai: (1) Kesesuaian media dengan materi yang akan diajarkan oleh guru agar materi dengan mudah dapat dicerna siswa. (2) Kesesuaian media dengan metode pembelajaran sehingga pembelajaran bersifat variatif serta dan tidak menimbulkan kerancuan pemahaman pada siswa. (3) Media yang baik bersifat efektif dan efisien dalam pemerolehan serta penyajiannya. (4) Sesuai dengan kemampuan peserta didik.

Media pembelajaran video interaktif artinya media pembelajaran yang dirancang secara khusus sebagai alat bantu dalam pembelajaran dalam format video interaktif.

Disebut video interaktif dikarenakan media ini memungkinkan adanya komunikasi timbal balik antara media dengan siswa sebagai objeknya sehingga mempengaruhi dan menarik untuk pembelajaran karena adanya rangsangan melalui indra visual siswa serta memiliki efek lebih dari materi ajar yang berupa teoretis. Secara sederhana media video dapat diartikan sebagai media yang dapat digunakan sebagai sarana komunikasi melalui kombinasi antara teks, suara dan gambar visual. Melalui media pembelajaran video interaktif siswa dapat belajar teknik penyuaaran atau penyajian Tembang Macapat sekaligus belajar makna yang terkandung dalam syair Tembang Macapat.

DAFTAR PUSTAKA

Ranggawarsita, R. Ng. *Mardawalagu*.

Surakarta: Sadu Budi, 1957.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian*

Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Jakarta:

Alfabeta

Zoetmulder. 1974. *Kalangwan: a survey of*

old Javanese literature. Michigan:

Martinus Nijhoff,

PENGALAMAN TERBAIK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA DENGAN STRATEGI *READING ALOUD* DAN MEDIA *CELLULAR PHONE* PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS DI KELAS X SMA NEGERI 2 CEPU

Nani Puspita Sari

Guru Bahasa Inggris SMA Negeri 2 Cepu, Blora

Abstrak

Membaca merupakan ketrampilan yang tidak otomatis dikuasai tanpa proses pembelajaran. Ketrampilan membaca bukan hanya sekedar kemampuan menyuarakan lambang tertulis dengan sebaik-baiknya namun lebih jauh adalah kemampuan memahami dari apa yang tertulis dengan tepat. Kemampuan membaca menjadi kian penting dengan diterapkannya kurikulum 2013 dimana siswa diminta untuk menggunakan pola pikir tingkat tinggi. Namun, kondisi ideal ini jauh dari apa yang penulis hadapi dikelas X Bahasa SMA Negeri 2 Cepu dimana penulis mengajar. Rata-rata nilai Bahasa Inggris dari 31 siswa di kelas ini pada Ujian Nasional adalah 4,67 (dengan model penilaian KTSP), sedangkan rata-rata nilai pre-tes *reading comprehension* 1.55 (dengan penilaian K 13). Kemampuan membaca keras demikian pula, siswa membaca dengan pelan, terbata-bata, tidak lancar, pengucapan kata salah, dan intonasi juga tidak tepat. Banyak teori membaca yang mengatakan bahwa kemampuan membaca keras erat hubungannya dengan kemampuan memahami bacaan. Oleh karenanya, penulis melakukan suatu inovasi pembelajaran menggunakan media *Cellular Phone* untuk melatih membaca keras para siswa. Siswa merekam suara mereka ketika membaca di rumah dan menyetorkan rekamannya kepada penulis. Melalui cara ini, keterbatasan waktu tatap muka bisa diatasi. Rata-rata nilai *reading comprehension* yang semula 1.55 naik menjadi 2.30 pada test ke-1, 2.70 pada test ke-2 dan 3.16 pada test ke-3. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa strategi dan media ini dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa.

Kata kunci : *kemampuan membaca, reading aloud, media cellular phone*

PENDAHULUAN

Membaca adalah suatu ketrampilan yang tidak otomatis dapat dikuasai seseorang tanpa melakukan suatu usaha. Ketrampilan membaca bukan hanya sekedar kemampuan menyuarakan lambang tertulis dengan sebaik-baiknya namun lebih jauh adalah kemampuan memahami dari apa yang tertulis dengan tepat.

Menurut Francoise Grellet (2001:16) siswa yang membaca terlalu pelan akan merasa kurang percaya diri, kurang antusias dalam belajar, dan kurang termotivasi dalam melakukan sesuatu. Siswa tersebut akan mudah membuat kesalahan pada kata-kata

yang kurang dia kenal dan akan berhenti terlalu lama sehingga akan mempengaruhi pemahaman dia terhadap bacaan yang dia baca.

Penelitian terbaru tentang membaca keras yang dirilis oleh Annenberg Foundation (2015) mengatakan bahwa membaca keras tidak hanya berguna bagi anak-anak, namun juga sangat bermanfaat bagi remaja. Membaca keras bagi remaja akan merangsang imajinasi dan emosi mereka, memberikan contoh perilaku membaca yang baik, mengekspose kesusastaan mereka, memperkaya perbendaharaan kata dan pemahaman pola bahasa yang lebih

kompleks, membuat teks yang sulit lebih mudah dipahami, memberi contoh bahwa jenis teks yang berbeda akan dibaca dengan cara yang berbeda pula, mendorong kemampuan membaca mandiri, dan memotivasi mereka untuk menikmati kegiatan membaca.

Bredenkamp, Copple & Neuman (1998:15) mengatakan bahwa membaca keras adalah dasar dari pengembangan membaca literatur. Membaca keras menjadi aktivitas terpenting dari suksesnya kegiatan membaca. Mendengarkan orang lain membaca akan meningkatkan pemahaman dan ketrampilan. Siswa akan belajar mengapresiasi bagaimana sebuah cerita ditulis dan akan terbiasa dengan aturan-aturan penulisan (*book conventions*). Lebih jauh dikatakan bahwa membaca keras menunjukkan hubungan antara kata-kata yang tercetak dengan artinya.

Fountas & Pinnel (1996:25) mengatakan bahwa dengan mendengarkan, siswa dapat lebih mudah memahami tingkat bahasa yang lebih tinggi daripada mereka membaca sendiri. Membaca keras bisa membuat ide-ide yang kompleks lebih mudah dipahami dan bisa mengekspose kosakata dan pola bahasa siswa yang tidak digunakan dalam perbincangan keseharian. Hal ini akan membantu siswa memahami struktur sebuah buku atau sebuah teks ketika mereka harus membaca mandiri.

Ketrampilan membaca menjadi kian penting dengan diterapkannya kurikulum 2013, dimana pendekatan pembelajaran dalam kurikulum ini menggunakan pendekatan saintifik. Pembelajaran dengan pendekatan saintifik ‘memaksa’ peserta didik untuk menggunakan pola pikir tingkat tinggi yang mensyaratkan beberapa tahapan pembelajaran seperti mengamati, menanya, memahami, mencoba, mengolah, membandingkan, menganalisa, dan menghasilkan. Untuk bisa melaksanakan tahapan-tahapan tersebut diatas, peserta didik

wajib mempunyai ‘bekal’ dengan cara memperbanyak membaca dari berbagai sumber.

Dalam Standar Nasional Pendidikan disebutkan bahwa ketrampilan membaca Bahasa Inggris bagi siswa SMA ditujukan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami literature sebagai bekal meneruskan ke pendidikan tinggi. Untuk bisa mencapai tujuan ini, ketrampilan membaca dan menumbuhkan budaya membaca menjadi satu hal yang mutlak harus dikembangkan dan dimiliki setiap siswa.

Memperhatikan amanat undang-undang yang tertuang dalam kurikulum dan berdasarkan teori-teori diatas, penulis yakin bahwa membaca keras adalah satu upaya yang bisa dilakukan untuk mengatasi masalah ketrampilan membaca yang penulis hadapi di lapangan dan lebih jauh lagi berdampak pada peningkatan nilai kognitif pada aspek memahami bacaan (*reading comprehension*). Selain itu, penulis juga merangsang minat siswa untuk membaca dengan memanfaatkan teknologi yang sedang digandrungi siswa yaitu *cellular phone*. Penggunaan media ini mampu meningkatkan motivasi siswa dan dapat menumbuhkan budaya membaca karena siswa merasa ‘didekatkan’ dengan benda yang memang mereka sukai sekaligus diajarkan bagaimana memanfaatkannya dengan baik untuk kemajuan belajar mereka.

Masalah yang dihadapi penulis dapat dibagi menjadi dua sumber, yaitu dari internal sekolah (siswa, guru, sarpras) dan dari pemangku kebijakan pendidikan dalam hal ini Kementerian Pendidikan. Kurikulum 2013 hanya memberikan porsi dua jam pelajaran bagi mata pelajaran Bahasa Inggris (jam wajib) dan tiga jam untuk jurusan Ilmu Budaya dan Bahasa, sedangkan cakupan materi yang harus diberikan kepada siswa begitu banyak. Buku pegangan siswa yang sudah dibuat pemerintah sudah mencakup materi, latihan dan langkah-langkah yang

harus dilakukan oleh guru saat ‘action’ di kelas. Menyitir kalimat mantan Menteri Pendidikan M.Nuh, guru tinggal tancap gas tidak perlu repot menyiapkan materi maupun latihan-latihan bagi siswa, orangtua murid juga diuntungkan dengan tidak repot membeli buku. Namun, yang menjadi masalah adalah pemerintah ‘lupa’ bahwa sarana prasarana setiap sekolah berbeda, intake siswa yang masuk di suatu sekolah berbeda, dan kemampuan guru yang diharapkan tancap gas-pun berbeda dan bahkan belum semuanya mendapat pelatihan kurikulum 2013.

Rata-rata siswa yang masuk di SMA Negeri 2 Cepu menjadikan sekolah ini sebagai pilihan kedua setelah mereka tidak diterima di SMA Negeri 1 Cepu. Data empiris yang penulis dapatkan dari nilai ujian nasional SMP tahun 2014/2015 sebagai alat seleksi masuk SMA, menunjukkan rata-rata nilai untuk mata pelajaran Bahasa Inggris 4.67 (dengan penilaian model KTSP), sedangkan kurikulum 2013 mensyaratkan batas tuntas 2.67 (skala nilai 1 – 4). Nilai mengubahnya. Perubahan itu menjadi ranah pemerintah berdasarkan temuan-temuan dilapangan, evaluasi dari dalam dan luar, dan masukan dari garda terdepan pendidikan yaitu guru. Yang wajib penulis lakukan sekarang adalah bagaimana mengatasi masalah yang langsung berhadapan dengan guru dalam keseharian yaitu keterbatasan kemampuan dan kemauan siswa, dan sarana prasarana sekolah.

Reading aloud menjadi strategi yang penulis gunakan untuk meningkatkan ketrampilan membaca siswa. Pemakaian *cellular phone* berikut aplikasi yang ada menjadi pilihan untuk mengatasi sedikitnya jam pelajaran dan kurangnya sarana prasarana. Pertanyaannya adalah : Mengapa? Strategi *reading aloud* dipilih karena berdasarkan teori-teori diatas, strategi ini diyakini mampu mengatasi masalah ketrampilan membaca, memotivasi siswa,

ujian nasional SMP yang rendah masih dibarengi dengan rumor keintegritasan siswa yang rendah pula. Observasi awal ditahun ajaran baru tentang kemampuan membaca menunjukkan hasil yang sangat memprihatinkan. Penguasaan kosa kata rendah, ketrampilan membaca keras tidak lancar, cara membaca (*pronunciation*) dan intonasi tidak benar, kemampuan membaca pemahaman kurang, motivasi belajar dan kompetisi antar siswa nyaris tidak ada, dan budaya membacapun tidak terlihat. Perpustakaan hanya menjadi sebuah bangunan indah dan nyaman, namun dengan koleksi buku yang kurang dan pengunjung yang jarang. Internet yang diharapkan dapat ‘menambal’ kekurangan sumber pembelajaran juga sering terganggu masalah koneksi.

PELAKSANAAN

Masalah yang berhubungan dengan perlunya penyempurnaan kurikulum 2013 tentunya bukan ranah penulis untuk bisa diterapkan di sekolah, meningkatkan budaya membaca dan menyenangkan bagi siswa. Mengapa *cellular phone*? Setiap siswa mempunyainya dan sekaligus mengajari mereka untuk memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran, tidak hanya menggunakan untuk kesenangan saja. *Cellular phone* ini digunakan untuk merekam ketika mereka membaca keras. Dengan cara merekam di luar jam pelajaran, bisa mengefektifkan waktu yang hanya dua jam tatap muka dalam seminggu. Adapun tahapan yang penulis lakukan adalah sebagai berikut: (1) Penulis menyosialisasikan kepada para siswa tentang kegiatan yang dilakukan selama satu tahun ke depan. Siswa diminta untuk merekam suara mereka ketika membaca satu paragraph dari sebuah teks bacaan yang sudah ditentukan oleh guru. Kemudian mereka harus mengirimkan hasil rekaman mereka kepada guru, bisa melalui *Whatsapp*, *Blackberry*

Messenger ataupun melalui *Bluetooth*. Pada kesempatan ini pula guru mendata siswa yang tidak mempunyai *cellular phone* atau mempunyai tetapi tidak *compatible* untuk merekam. Hanya dua anak yang menjawab bahwa *cellular phonenya* tidak bisa untuk merekam, dan diberikan solusi mereka bisa merekam melalui *cellular phone* temannya. Guru juga meminta mereka untuk membawa *cellular phone* setiap hari senin, pada saat mata pelajaran Bahasa Inggris, (2) pada pertemuan berikutnya, guru memberikan contoh membaca sebuah teks narrative dari buku mereka, *Be Smart in English 1*, halaman 45. Siswa mendengarkan guru membaca dengan seksama. Guru kemudian menunjuk beberapa siswa secara acak untuk menirukan cara guru membaca. Guru membetulkan beberapa kata yang salah diucapkan siswa dan melakukan pengulangan beberapa kali. Guru kemudian memberi tugas rumah kepada mereka untuk membaca satu paragraph dari bacaan tersebut dan merekamnya. Selanjutnya mereka diminta mengirimkan kepada guru. Guru memberikan waktu satu minggu (sampai pada pertemuan berikutnya) semua rekaman sudah harus masuk. Kegiatan ini hanya berlangsung selama 15 menit, kemudian guru melanjutkan pelajaran dengan membahas mengenai *language features* yang sering digunakan dalam teks *narrative*, (3) pada rentang waktu satu minggu menuju pertemuan berikutnya, guru mengecek sudah 10 siswa yang mengirimkan rekaman melalui aplikasi WA dan BBM. Guru mendengarkan dirumah dan mengidentifikasi kesalahan-kesalahan yang ada, (4) pertemuan berikutnya, guru menanyakan kesulitan yang mereka hadapi sehingga hanya sepuluh anak dari 31 siswa kelas X bahasa yang sudah mengirimkan rekaman. Mereka menjawab bahwa mereka tidak mempunyai aplikasi WA dan BBM. Guru memberi solusi bahwa mereka bisa mengirimkan rekamannya melalui *Bluetooth*. Siswa bisa kapan saja

diwaktu senggang, misal pada jam istirahat, untuk menemui guru dan mem-*bluetooth* rekamannya. Guru kemudian membahas temuan-temuan kesalahan dan memberikan konfirmasi, mengulang beberapa kosa kata yang diucapkan salah oleh siswa berdasar temuan dari hasil rekaman. Guru juga menyebar rekaman cara membaca yang benar dan meminta siswa mengulang rekaman mereka setelah mendengar contoh rekaman dari guru. Pelajaran pada pertemuan hari itu dilanjutkan dengan membahas *generic structure* teks narrative, termasuk didalamnya bagaimana menentukan topik dan mencari ide pokok, (5) dalam rentang waktu satu minggu menuju pertemuan berikutnya, sudah lebih dari separo siswa yang mengirimkan hasil rekaman. Cara membaca siswa pun sudah lebih baik dari rekaman pertama, terutama dari segi intonasi. Temuan kesalahan pada cara membaca (*pronunciation*) maupun kelancaran membaca diinformasikan pada pertemuan berikutnya, (6) pada pertemuan berikutnya, rekaman yang masuk sudah lengkap dari 31 siswa. Guru menanyakan berapa kali mereka mencoba membaca sebelum merekam. Rata-rata siswa menjawab lebih dari tiga kali mereka baru merasa percaya diri untuk melakukan rekaman. Guru memberikan pujian atas usaha mereka dan menyemangati untuk melakukannya lagi. Guru memaparkan temuan kesalahan dan memberikan konfirmasi. Meminta beberapa siswa untuk mengulang membaca dengan pembenaran dari guru. Kemudian guru menyebarkan contoh rekaman paragraph selanjutnya dan meminta siswa untuk merekam lagi. Pertemuan hari itu dilanjutkan dengan latihan-latihan memahami kalimat, (7) pertemuan berikutnya guru menyampaikan penghargaan kepada para siswa bahwa sebelum pertemuan hari itu, semua siswa sudah mengirimkan rekamannya. Guru kemudian mengatakan bahwa cara mereka membaca rata-rata sudah

jauh lebih baik dan itu akan sangat membantu dalam memahami isi bacaan. Guru kemudian mengajak siswa memahami bacaan tersebut dengan cara mengartikan *chunk by chunk* dan bukan kata per kata. Bersama-sama mendengarkan yang benar intonasinya, kemudian dengan panduan guru siswa belajar memahami kalimat berdasarkan konteks, bagian per bagian. Berikutnya siswa menjawab pertanyaan bacaan berdasarkan pemahaman mereka. Setelah jawaban dikonfirmasi, siswa diberi latihan memahami teks secara mandiri, (8) untuk melihat hasil pembelajaran secara keseluruhan, pada pertemuan berikutnya guru merancang ulangan *reading comprehension* berbentuk esai terstruktur. Dari hasil ulangan ini bisa digunakan untuk bahan evaluasi pembelajaran berikutnya dengan teks yang berbeda yaitu *recount* dan *descriptive text*. Selain itu, penulis juga menyebar angket kepada siswa dan melakukan observasi untuk melihat peningkatan motivasi mereka, sehingga hasil evaluasi lebih valid guna perbaikan pada pembelajaran berikutnya.

Pada penerapannya, ditemui juga beberapa hambatan baik dari guru, siswa maupun lingkungan tempat belajar. Dari pihak guru hambatan yang sangat terasa adalah masalah pengaturan waktu. Guru dihadapkan dengan tugas mengajar 24 jam tatap muka/minggu dan tugas administratif yang cukup menyita waktu. Guru harus seefisien mungkin memanfaatkan waktu istirahat atau waktu senggang lainnya untuk menelaah hasil rekaman siswa dan hal ini tentu menambah ‘pekerjaan’ bagi guru.

Hambatan dari siswa yang paling terasa adalah menumbuhkan motivasi dan minat baca. Rata-rata siswa kelas bahasa ini merasa ‘terpaksa’ masuk jurusan bahasa, sehingga selain kemampuannya rendah motivasinya juga kurang. Dibutuhkan kesabaran ekstra, empati untuk mendengarkan kegelisahan siswa dan juga

memotivasi dengan berbagai cara dan metode agar siswa nyaman dan merasakan bahwa Bahasa Inggris itu suatu pelajaran yang menyenangkan. Kebanyakan siswa juga berasal dari keluarga yang sekedar ‘sadar’ pendidikan yaitu dengan menyekolahkan ke jenjang SMA namun sedikit yang menumbuhkan budaya belajar di rumah. Bagi kebanyakan keluarga, melihat anak-anak mereka berangkat ke sekolah saja sudah cukup.

Hambatan dari lingkungan tempat belajar adalah adanya tata tertib sekolah yang melarang siswa membawa *cellular phone*. Hal ini menjadi kendala tersendiri karena guru harus mengajukan ijin pada saat para siswa akan menyerahkan hasil rekaman dan guru harus memastikan bahwa siswa tidak menyalahgunakan *cellular phone* mereka diluar pelajaran Bahasa Inggris.

PEMBAHASAN

Pembelajaran *reading aloud* dengan cara merekam suara siswa sendiri berulang-ulang dengan disertai contoh yang berupa rekaman menunjukkan hasil yang menggembirakan. Dengan intonasi yang tepat siswa berlatih memahami teks bagian per bagian (*chunk by chunk*) tidak memahami kata per kata, sehingga siswa bisa memahami ide bacaan secara utuh dan tidak ‘*stuck*’ dengan kata yang mereka tidak tahu. Siswa berlatih memahami teks berdasarkan konteks sehingga waktu tidak terbuang untuk mencari arti kata dengan sering membuka kamus. Sesudah mendengarkan rekaman siswa kemudian guru memberikan konfirmasi di dalam kelas, siswa belajar tentang *gesture* dan cara membaca yang baik. Berikut ini tabel yang menunjukkan peningkatan nilai hasil ulangan *reading comprehension* dan peningkatan aspek *pronunciation* dan *intonation* pada pengamatan membaca keras.

Table 1. Kenaikan hasil nilai ulangan.

Nilai	Pre-test	Test ke-1	Test ke-2	Test ke-3
Tertinggi	2.75	3.00	3.40	4.00
Terendah	0.50	1.00	1.50	2.00
Rata-rata	1.55	2.30	2.70	3.16

Table 2. Kenaikan hasil pengamatan psikomotor

Aspek	Pre-test	Narrative text	Recount text	Descriptive text
Pronunciation	0%	32.2%	54.8%	83.3%
Intonation	3.2%	48.3%	64.5%	87.0%

Dari tabel 1 diketahui hasil nilai tertinggi dari pre-test hanya diraih oleh seorang siswa, sedangkan untuk nilai terendah ada 3 siswa. Pada tes ke-1 peraih nilai tertinggi ada 3 siswa, sedangkan nilai terendah hanya 1 siswa. Test ke-2 terjadi peningkatan lagi untuk peraih nilai tertinggi yaitu 5 siswa, sedangkan nilai terendah 1 siswa atas nama siswa yang sama di test ke-1 dan 2. Pada test ke-3, jumlah siswa peraih nilai sempurna ada 6 siswa, sedangkan nilai terendah ada pada 1 siswa atas nama siswa yang sama di test sebelumnya.

Dari tabel 2 dapat dilihat prosentase kenaikan ketrampilan membaca keras dengan *pronunciation* dan intonasi yang benar. Memang masih ada yang masih banyak mengalami kesalahan namun hanya kasus tertentu pada satu dua siswa saja.

Perekaman suara di rumah siswa masing-masing menumbuhkan rasa percaya diri. Siswa tidak merasa ‘dipermalukan’ seperti saat membaca di kelas karena keterbatasan mereka mengundang tawa teman-temannya. Siswa bisa bereksplorasi dengan mengulang beberapa kali sebelum merekam suara mereka. Ketika guru bertanya apakah mereka senang dengan cara rekaman seperti ini? Siswa menjawab mereka senang. Bahkan seorang siswa nyeletuk:

“Seneng bu, serasa seperti penyanyi, rekaman terus. Saya juga gak minder karena hanya saya dan ibu yang dengerin cara baca

saya yang amburadul. Sekarang disuruh membaca disini saya berani, bu.”

Dengan keberhasilan strategi ini di semester satu, guru melanjutkan penerapannya di semester dua dengan meminimalkan hambatan-hambatan yang ada. Dengan bacaan yang lebih panjang dan tata bahasa yang lebih kompleks, hasil yang didapatkan siswa tidak berbeda dengan di semester satu. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *reading aloud* dan rekaman suara bisa meningkatkan kemampuan membaca pada mata pelajaran Bahasa Inggris khususnya kelas X.

PENUTUP

Simpulan

Dari hasil yang didapatkan tersebut diatas, guru merekomendasikan strategi *reading aloud* dan media rekaman untuk meningkatkan kemampuan memahami bacaan bagi siswa pada matapelajaran Bahasa Inggris kepada rekan-rekan yang lain. Strategi ini bisa diterapkan dikelas manapun dengan meminimalkan hambatan-hambatan yang ada dan mengoptimalkan potensi dan sarana prasarana yang ada.

Melihat keberhasilan penerapan strategi membaca keras dan rekaman untuk meningkatkan kemampuan membaca yang sudah berjalan satu tahun, sebagai guru, penulis mengambil pelajaran sebagai berikut: (1) Saya tidak boleh mudah menyerah dengan hambatan dan kesulitan yang saya hadapi. Saya tidak boleh banyak mengeluh, namun harus selalu berusaha menemukan terobosan untuk mengatasi masalah pembelajaran disesuaikan dengan kemampuan dan keterbatasan siswa yang saya hadapi, (2) tidak boleh memaksakan sesuatu yang jauh diatas kemampuan siswa. Tidak boleh berorientasi materi harus selesai tanpa mepedulikan kemampuan siswa, namun harus selalu ‘melihat dan mendengarkan’ siswa. Mencoba memahami kebutuhan

mereka, kesulitan mereka dan mencari solusi pemecahannya, (3) memberikan bekal ilmu kepada siswa jauh lebih bermanfaat daripada bekal nilai yang hanya berupa ‘angka’. Janganlah memberikan nilai hanya berdasarkan hasil namun bagaimana proses siswa mencapainya, jauh lebih bermakna.

Bagi siswa, strategi ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan baik pada waktu proses maupun ketika para siswa melihat hasilnya. Para siswa menjadi lebih percaya diri, dan menyadari kebutuhan untuk membaca sehingga meningkatkan animo siswa mendatangi perpustakaan. Peningkatan animo membaca siswa berimbas pada sekolah yang juga harus meningkatkan sarana-prasarana perpustakaan, utamanya ketersediaan buku bacaan.

DAFTAR PUSTAKA

Bredekamp, Copple.C, and Neuman S.B. 1998. *Learning to read and write: developmentally Appropriate Practices for Young Children*. Washington DC: NAEYC.

Fountas, I.C and Pinnel, G.S. 1996. *Guided reading: Good first teaching for all children*. Portsmouth, NH: Heineman.

Grellet, Francoise. 2001. *Developing Reading Skills: A practical guide to reading comprehension*. United Kingdom: Cambridge University Press.

<https://www.learner.org>. *Annenberg Learner-Teacher Professional Development*. Diakses tanggal 30 Mei 2015.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia no 69. 2013. *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SMA/MA*.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No 19. 2005. *Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta: Kemendiknas.

**GAYA KOMUNIKASI CALON KEPALA DESA DALAM
PEMILIHAN KEPALA DESA TAHUN 2013
(Penelitian Pada Pemilihan Kepala Desa di Desa Nglumpang
Kecamatan Mlarak Kabupaten Ponorogo)**

Hj. Niken Lestarini

Dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Abstrak

Seorang Kepala Desa sebagai pemimpin harus bisa mempengaruhi masyarakat atau pengikutnya maka gaya komunikasi yang digunakan haruslah tepat karena masyarakat mempunyai tipe dan karakter yang berbeda-beda. Seorang Calon Kepala Desa tentunya juga harus mampu menggunakan gaya-gaya komunikasi yang tepat agar masyarakat benar-benar mendukung dan memilihnya.

Penelitian ini menggunakan teknik *indept interview* atau wawancara mendalam. Interview digunakan untuk menggali data dari para informan yang telah ditunjuk dan dalam wawancara mendalam ini pertanyaan yang diajukan tidak terstruktur, pertanyaan bersifat terbuka dan mengarah pada kedalaman serta dilakukan secara non formal.

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian sebagaimana dipaparkan pada bab sebelumnya, maka kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut : Pertama, Sebagai calon pemimpin yaitu sebagai calon Kepala Desa di Desa Nglumpang Kecamatan Mlarak Kabupaten Ponorogo Bapak Sucipto yang memperoleh kemenangan mutlak dengan perolehan suara signifikan dan mampu membawa suasana politik yang aman, damai dan tenang mempunyai kemampuan memilih gaya komunikasi yang sangat efektif sehingga mampu menarik simpati dari mayoritas pemilih yang mempunyai karakter yang berbeda-beda. Kedua Gaya Komunikasi politik yang digunakan oleh calon kepala Desa Nglumpang dikategorikan sebagai gaya komunikasi politik konteks rendah atau *Low Context* yaitu gaya komunikasi yang dalam menyampaikan suatu pesan cenderung tidak basa basi terlebih dahulu menyebutkan pesan secara lugas dan langsung pada pokok yang diinginkannya atau *to the potint*. Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas maka saran yang perlu disampaikan agar para calon pemimpin baik di tingkat desa maupun tingkat yang lebih tinggi di pemerintahan Indonesia hendaknya mampu menggunakan komunikasi yang efektif dan mampu memilih Gaya Komunakasi yang tepat karena masyarakat kita di Indonesia ini dalam memilih ternyata tidak semata-mata dengan diiming-imingi imbalan materi atau uang tetapi lebih pada kemampuan atau kredibilitas dan akseptabilitas para calon pemimpin dalam memilih gaya komunikasi yang tepat sehingga money politik dan korupsi bisa diantisipasi oleh masyarakat secara dini.

Kata Kunci: Gaya Komunikasi Calon Kepala Desa Dan Pemilihan Kepala Desa

PENDAHULUAN

Kepala desa dipilih secara langsung oleh rakyat melalui pemilihan kepala desa atau singkat pilkades. Masa jabatan kepala desa adalah 6 tahun dan sesudahnya dapat dipilih kembali untuk 1 kali masa jabatan berikutnya. Kepala desa dan perangkat desa umumnya berasal dari penduduk setempat dan menetap atau bertempat tinggal di desa itu.

Di Kabupaten Ponorogo pada tahun 2013 ini hampir seluruh desa akan mengadakan Pemilihan Kepala Desa. Demikian juga di desa Nglumpang Kecamatan Mlarak yang masa jabatan kepemimpinan Kepala Desa akan habis pada bulan Agustus 2013 ini, berdasarkan Peraturan Daerah maka sebelum habis masa jabatan Kepala Desa akan dilaksanakan Pemilihan Kepala Desa atau Pilkades agar tidak terjadi kekosongan kepemimpinan. Di Desa Nglumpang Kecamatan Mlarak Kabupaten Ponorogo Pemilihan Kepala Desa akan dilaksanakan pada sekitar pertengahan bulan Mei 2013. Sedangkan pendaftaran bakal calon Kepala Desa dimulai awal bulan April 2014.

Meskipun pendaftaran bakal calon Kepala Desa belum dimulai, sekitar 3 bulan sebelum pendaftaran, beberapa bakal calon Kepala Desa sudah mulai mengadakan pendekatan-pendekatan dengan melakukan komunikasi tertentu kepada tokoh-tokoh masyarakat. Komunikasi dilakukan dengan maksud selain untuk pencitraan diri bakal calon tersebut juga agar tokoh-tokoh masyarakat segera menyampaikan pesan-pesan dari bakal calon Kepala Desa tersebut kepada masyarakat pengikutnya. Para bakal calon Kepala Desa tentunya mengetahui bahwa untuk menjadi Kepala Desa dengan pemilihan langsung harus mempunyai suara terbanyak. Oleh karena itu mereka mulai mengadakan komunikasi tertentu agar

memperoleh simpati dan pada akhirnya mau memilih.

Informasi yang disampaikan oleh beberapa tokoh masyarakat di Desa Nglumpang ada 3 bakal calon yang sudah jelas melakukan komunikasi bahwa mereka akan mencalonkan diri sebagai Calon Kepala Desa. Dari ketiga bakal calon tersebut mempunyai gaya komunikasi yang berbeda dalam melakukan pendekatan kepada masyarakat calon pemilih. Sebagai Individu, tentu para Bakal Calon Kepala Desa tersebut mempunyai gaya komunikasi yang berbeda sebagaimana tokoh-tokoh yang pernah dan sedang menjabat seorang Presiden kita memiliki gaya komunikasi yang berbeda-beda. Dari mulai Presiden Soekarno, Soeharto, Habibie, Gus Dur, Megawati maupun SBY bahkan Joko Wi.

Menurut seorang tokoh masyarakat Desa Nglumpang yaitu Bapak H. Abdul Syukur, S.Pd.I. seorang bakal calon Kepala Desa yang terus terang dan tegas akan mendaftar adalah Sucipto, satu lagi bernama Evi seorang perempuan yang aktif sebagai wartawan Radar Jawa Pos dan satu orang lagi adalah Mamik yang sampai saat ini masih menggunakan bahasa yang sangat halus.

Setelah mendekati hari pelaksanaan pemilihan Kepala Desa dan penutupan pendaftaran calon Kepala Desa ternyata yang mendaftarkan diri sebagai calon kepala desa hanya satu orang yaitu Bapak Sucipto.

Dari beberapa fenomena tersebut di atas maka perlu penelitian tentang Gaya Komunikasi Calon Kepala Desa Pada Pemilihan Kepala Desa 2013 di Desa Nglumpang Kecamatan Mlarak Kabupaten Ponorogo.

PEMILIHAN KEPALA DESA

Kepala Desa dipilih langsung melalui **Pemilihan Kepala Desa** (Pilkades) oleh penduduk Desa setempat. Usia minimal

Kepala Desa adalah 25 tahun, dan Kepala Desa haruslah berpendidikan paling rendah SLTP, penduduk Desa setempat. Penyelenggaraan Pemilihan Kepala Desa dilakukan oleh Panitia Pemilihan, dimana dibentuk oleh BPD, dan anggotanya terdiri dari unsur perangkat Desa, pengurus lembaga kemasyarakatan, dan tokoh masyarakat.

Cara pemilihan Kepala Desa dapat bervariasi antara Desa satu dengan lainnya. Pemilihan Kepala Desa dan masa jabatan Kepala Desa dalam kesatuan masyarakat hukum adat beserta hak tradisionalnya sepanjang masih hidup dan yang diakui keberadaannya berlaku ketentuan hukum adat setempat.

Pemilihan Kepala Desa, atau seringkali disingkat **Pilkades**, adalah suatu pemilihan Kepala Desa secara langsung oleh warga desa setempat. Berbeda dengan Lurah yang merupakan Pegawai Negeri Sipil, Kepala Desa merupakan jabatan yang dapat diduduki oleh warga biasa.

Pilkades dilakukan dengan mencoblos tanda gambar Calon Kepala Desa. Pilkades telah ada jauh sebelum era Pilkada Langsung. Akhir-akhir ini ada kecenderungan Pilkades dilakukan secara serentak dalam satukabupaten, yang difasilitasi oleh Pemerintah Daerah. Hal ini dilakukan agar pelaksanaannya lebih efektif, efisien, dan lebih terkoordinasi dari sisi keamanan.

Kepala desa dipilih secara langsung oleh rakyat melalui pemilihan kepala desa atau disingkat pilkades. Masa jabatan kepala desa adalah 6 tahun dan sesudahnya dapat dipilih kembali untuk 1 kali masa jabatan berikutnya. Kepala desa dan perangkat desa umumnya berasal dari penduduk setempat dan menetap atau bertempat tinggal di desa itu.

Berdasarkan pada Peraturan Daerah Ponorogo No.6 Tahun 2006 tentang Tata Cara Pencalonan, Pemilihan, Pengangkatan, Pelantikan dan Pemberhentian Kepala Desa

Pasal 3 ayat 1 dan 2 bahwa BPD adalah yang berhak membuat Panitia Pemilihan Kepala Desa yang keanggotaannya terdiri dari unsur Perangkat Desa, Pengurus Lembaga Kemasyarakatan, dan tokoh masyarakat, Mekanisme pengusulan keanggotaannya diajukan oleh masing-masing unsur. Susunan Panitia Pemilihan Kepala Desa ditetapkan oleh Keputusan BPD.

GAYA KOMUNIKASI CALON KEPALA DESA

Sejalan dengan akselerasi teknologi informasi (komunikasi), kini peradaban manusia mencapai kemajuan yang sangat pesat. Dengan dukungan teknologi informasi, batas interaksi manusia semakin tak terbatas, mulai dari lintas budaya, lintas negara, bahkan lintas Benua, akibat kecanggihan alat komunikasi. Hampir setiap kejadian baru atau event penting di belahan dunia ini, kita bisa langsung melihatnya dalam tempo waktu itu juga. Luar bisa kemajuan teknologi komunikasi saat ini. Demikian halnya dengan di Desa sekarang ini teknologi komunikasi sudah merambah dipedesaan.

Komunikasi adalah proses berbagi makna melalui perilaku verbal dan nonverbal. Segala perilaku dapat disebut komunikasi jika melibatkan dua orang atau lebih. Komunikasi terjadi jika setidaknya suatu sumber membangkitkan respons pada penerima melalui penyampaian suatu pesan dalam bentuk tanda atau simbol, baik bentuk verbal (kata-kata) atau bentuk non-verbal (non kata-kata), tanpa harus memastikan terlebih dahulu bahwa kedua belah pihak punya sistem simbol yang sama.

Tidak dapat disangkal bahwa salah satu fungsi pemimpin yang bersifat hakiki adalah berkomunikasi secara efektif (Prof.Dr.Sondang P.Siagian,MPA: 55 ; 2003) Demikian pentingnya komunikasi yang efektif itu dalam usaha peningkatan kemampuan memimpin seseorang sehingga

dapat dikatakan bahwa penguasaan teknik-teknik atau gaya berkomunikasi dengan baik merupakan *condition sine qua non* bagi setiap pejabat pimpinan.

Bahkan ada pendapat yang mengatakan bahwa timbulnya perselisihan, perbedaan paham dan bahkan konflik, terutama disebabkan oleh tidak adanya komunikasi yang efektif antara pihak-pihak yang saling berhubungan, apakah itu melalui tulisan, lisan, mendengarkan atau dengan cara-cara lain. Padahal sebagian besar waktu terbangun seseorang sekitar 70% digunakan untuk berkomunikasi. (Prof.Dr.Sondang Siagian ; 2003).

Dalam karyanya, yang berjudul “Komunikasi Efektif,” (Deddi Mulyana, 2006) menjelaskan bahwa komunikasi itu memiliki berbagai jenis, gaya dan karakter yang berbeda yang dapat kita temui di muka bumi ini. Sebagai seorang pakar komunikasi, Mulyana menjelaskan bagaimana seseorang mampu membangun citra dirinya melalui komunikasi efektif ketika akan berhadapan dengan ‘orang-orang Asing’, terutama mereka yang punya latar belakang berbeda-beda. Demikian juga halnya dengan Calon Kepala Desa yang ingin menarik simpati dari seluruh pemilih yang mempunyai karakter yang berbeda harus mempunyai kemampuan gaya berkomunikasi yang tepat.

Model komunikasi dapat dipetakan menjadi dua hal, yaitu komunikasi konteks tinggi dan komunikasi konteks rendah. Komunikasi konteks tinggi adalah komunikasi yang bersifat implisit dan ambigu, yang menuntut penerima pesan agar menafsirkannya sendiri. Komunikasi konteks tinggi bersifat tidak langsung, tidak apa adanya. Ciri komunikasi model ini yaitu kalau mau mengutarakan sesuatu pesan cenderung dengan basa-basi terlebih dahulu, bahkan sering menggunakan kata-kata kiasan yang sekiranya bisa menyentuh, dengan tidak menyebutkan pesan secara langsung.

Model semacam ini, sering digunakan alm. Gus Dur (Abdurrahman Wahid) sewaktu beliau masih hidup dalam memberi keterangan atau tuduhan kepada lawan bicaranya. Pesan atau makna yang terkandung dalam komunikasi beliau sering tidak mudah ditangkap oleh para masyarakat, terutama masyarakat awam. Karena pesan yang disampaikan menggunakan bahasa yang implisit dan banyak kiasan. Model komunikasi demikian, dapat dijumpai dari budaya Jawa dan Timur Tengah yang sering ditandai dengan menggunakan bahasa kiasan/sindiran dengan ungkapan halus, tapi sebenarnya menegur/memuji. Dalam hal komunikasi, orang Jawa dan orang Timur Tengah sesungguhnya memiliki kemiripan dalam mengungkapkan pesan dengan sering di dahului ”basa-basi” terlebih dahulu.

Konon, menurut para alumni yang pernah belajar di negara-negara Eropa, bahwa bahasa tubuh merupakan indikator dari tingkat pendidikan dan kesopanan seseorang-suatu hubungan yang agak diabaikan di Amerika Serikat. Dengan komunikasi non-verbal, orang dapat membaca keadaan emosional orang lain melalui pengamatan atas perilaku non-verbal dengan tingkat kecermatan yang memadai. Dengan demikian, komunikasi non-verbal tetap harus diperhatikan sebagai sebuah cara membangun komunikasi efektif pada diri seseorang.

Sebagai sarana pengembangan diri, komunikasi efektif dapat dipraktikkan bagi siapa saja, baik itu profesinya sebagai marketing, pebisnis, politikus, ilmuwan, birokrat, hingga para diplomat. Karena melalui gaya komunikasi itulah sesungguhnya cermin kredibilitas seseorang dapat dibaca dan diukur sejauhmana keefektifan dalam menempatkan pergaulan dengan para tamu dan koleganya.

Ada orang-orang tertentu yang seolah-olah dilahirkan untuk menjadi orang yang sukses dalam pergaulan. Dengan

mudahnya mereka dapat menjalin persahabatan setiap bertemu dengan teman yang baru. Bukan itu saja, persahabatan mereka pun biasanya bertahan sampai kekal. Sebaliknya, ada pula orang-orang yang justru mengalami kesukaran dalam pergaulan. Tema ” disalah-mengerti ” merupakan tema pokok hidup mereka, meski pun mereka tak henti-hentinya berusaha mengoreksi diri. Banyak faktor yang terlibat yang menyebabkan keberhasilan atau kegagalan kita dalam pergaulan, salah satunya adalah gaya kita berkomunikasi.

Tanpa kita sadari, sebenarnya gaya komunikasi itu sendiri adalah bagian dari isi berita yang kita komunikasikan. Pada umumnya orang yang sukses dalam pergaulan bukan saja memahami dampak gaya komunikasinya pada orang lain, ia pun telah berhasil mengubahnya menjadi gaya komunikasi yang luwes dan menyenangkan. Gaya komunikasinya bukan saja tidak mengganggu isi berita yang ingin ia sampaikan, malah gayanya yang luwes itu menambah kekuatan atau bahkan adakalanya melengkapi kekurangan isi berita yang ingin ia kemukakan.

Menurut Prof.Mulyana, MA.Ph.D. (32 : 2008) Pemilu di Indonesia 2004 menunjukkan bahwa manusia Indonesia bukan makhluk rasional semata-mata. Mereka bukan hanya individu tetapi juga anggota yang unik, penting dan bermakna dalam komunikasi sosial mereka. Keterlibatan mereka yang intens dalam komunikasi itu dimaksudkan untuk mengekspresikan kepedulian mereka kepada komunitas yang mereka cintai. Ekspresi tersebut, apalagi jika capres cawapres favorit mereka memenangkan pemilu, tak bisa dinilai dengan imbalan materi sekalipun.

Seorang Kepala Desa sebagai pemimpin harus bisa mempengaruhi masyarakat atau pengikutnya maka gaya komunikasi yang digunakan haruslah tepat

karena masyarakat mempunyai tipe dan karakter yang berbeda-beda. Seorang Calon Kepala Desa tentunya juga harus mampu menggunakan gaya-gaya komunikasi yang tepat agar masyarakat benar-benar mendukung dan memilihnya.

METODE PENELITIAN

Sesuai dengan adanya fenomena yang terjadi pada Pemilihan Kepala Desa (Pilkades) Tahun 2013 di desa Nglumpang Kecamatan Mlarak Kabupaten Ponorogo dan menurut seorang tokoh masyarakat Desa Nglumpang yaitu Bapak H. Abdul Syukur, S.Pd.I. seorang bakal calon Kepala Desa yang terus terang dan tegas akan mendaftar adalah Sucipto, satu lagi bernama Evi seorang perempuan yang aktif sebagai wartawan Radar Jawa Pos dan satu orang lagi adalah Mamik yang sampai saat ini masih menggunakan bahasa yang sangat halus. Tetapi berdasarkan kenyataan berikutnya yang terjadi bahwa yang mendaftarkan diri sebagai calon Kepala Desa hanya Bapak Sucipto.

Serta sesuai dengan tujuan penelitian yaitu mendeskripsikan tentang Gaya Komunikasi Calon Kepala Desa pada Pemilihan Kepala Desa 2013 di Desa Nglumpang Kecamatan Mlarak Kabupaten Ponorogo tersebut maka lokasi penelitian adalah di Desa Nglumpang Kecamatan Mlarak kabupaten ponorogo.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian Kualitatif, yaitu suatu proses penelitian dan pemahaman yang didasarkan pada metodologi yang menyelidiki suatu fenomena social dan masalah manusia. Pada pendekatan ini, peneliti membuat suatu gambaran kompleks, meneliti kata-kata, laporan terinci dari pandangan responden dan melakukan studi pada situasi yang alami (Ctreswell,1988:15). Bogdan dan Taylor (Moleong, 2007:3) mengemukakan bahwa metodologi kualitatif

merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.

Keberadaan informan dalam penelitian dengan pendekatan kualitatif cukup penting dan dalam penelitian ini peneliti menetapkan beberapa key informan sesuai dengan kapasitas mereka.

Penelitian ini menggunakan teknik *indept interview* atau wawancara mendalam. Interview digunakan untuk menggali data pada para informan yaitu para tokoh Masyarakat yang tahu tentang Situasi dan Proses Pemilihan Kepala Desa Tahun 2013 di Desa Nglumpang Kecamatan Mlarak Kabupaten Ponorogo dan dalam wawancara mendalam ini, pertanyaan yang diajukan tidak terstruktur, pertanyaan bersifat *open ended* dan mengarah pada kedalaman serta dilakukan dengan tidak formal (HB.Sutopo: 2002; 59).

Posisi Peneliti

Keberadaan peneliti dalam penelitian kualitatif tidak hanya sebagai alat analisis tetapi juga dalam proses penggalian data bisa menjadi alat pengumpul data yang bisa diandalkan apalagi bila di lapangan terdapat kendala penggunaan instrument penelitian, maka keberadaan peneliti menjadi alat pengumpul data yang utama.

Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah menggunakan *Model interaktif Analisis Data* (HB.Sutopo; 2002; 96) berdasarkan penelitian kualitatif, maka aktifitas analisis data dilakukan di lapangan dan bahkan bersamaan dengan proses pengumpulan data dan wawancara mendalam. Reduksi data dan sajian data merupakan dua komponen dalam analisis data. Penarikan kesimpulan dilakukan jika pengumpulan data dianggap cukup memadai dan dianggap selesai. Jika terjadi kesimpulan yang dianggap kurang memadai maka diperlukan aktifitas verifikasi dengan sasaran lebih

terfokus, ketiga komponen aktifitas tersebut saling berinteraksi sampai diperoleh kesimpulan yang mantap.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemilihan Kepala Desa di Kabupaten Ponorogo dilaksanakan hampir bersamaan di setiap desa dan dilaksanakan tiga tahap : tahap pertama pada Akhir bulan April tahap kedua pertengahan bulan Mei dan tahap ketiga pada awal bulan Juni 2013 sedangkan di Desa Nglumpang dilaksanakan pada tahap kedua yaitu pada hari Rabu tanggal 15 Mei 2013.

Suasana menjelang Pemilihan Kepala Desa biasanya terjadi suasana yang sangat menegangkan terutama bagi desa yang mempunyai lebih dari satu calon karena bersinggungan dengan perbedaan pilihan terhadap calon kepala desa tersebut. Sebelum masa pendaftaran calon Kepala desa terdengar ada tiga orang yang bakal mencalonkan tetapi pada pelaksanaannya ternyata hanya satu orang yang mendaftar diri sebagai calon Kepala desa hal ini disebabkan karena Bapak Sucipto orang yang rajin dan aktif di kegiatan desa sehingga tidak asing lagi apabila beliau mencalonkan diri sebagai kepala Desa dan dari aspek keturunan dan istri juga berasal dari desa nglumpang hal ini berbeda dengan kedua bakal calon yang lain karena keduanya tidak begitu dikenal oleh masyarakat desa karena tidak pernah aktif dalam kegiatan desa nglumpang sebagaimana di jelaskan oleh Bapak Misraji hasil wawancara pada hari Rabu 8 Mei 2013 bahwa Bapak Sucipto sangat dekat dengan Kepala Desa dan perangkat desa yang lain karena beberapa tahun beliau menjabat sebagai Ketua Tim Pelaksanaan Kegiatan PNPM Mandiri Perdesaan di desa sehingga sudah terbiasa bekerja dengan perangkat desa dan orangnya sangat rajin dan supel.

Penjelasan di atas menunjukkan bahwa gaya komunikasi Bapak Sucipto

sebagai calon Kepala desa Nglumpang baik komunikasi verbal atau komunikasi melalaui lesan/bicara luwes maupun komunikasi non verbal melalui symbol yaitu melakukan berbagai kegiatan di desa, hal ini menunjukkan beberapa makna dan pesan komunikasi yang disampaikan mengena pada kepala desa dan semua aparat di desa, ini merupakan modal besar yang dimilikinya sebagai orang yang mencalonkan diri menjadi Kepala Desa. Hal tersebut senada dengan salah satu macam dari Tiga macam Gaya Komunikasi menurut Gamble (2005: 286-288) : yaitu **Gaya Asertif** Adalah gaya komunikasi yang dilakukan dengan mengekspresikan perasaan dan harga diri dengan berdasarkan pikiran yang etis.

Pernyataan di atas didukung menurut Bapak H. Abdul Syukur hasil wawancara Hari Kamis malam Jum'at 9 Mei 2013 pada saat pengajian rutin mengatakan juga bahwa agar suasana pada sebelum dan sesudah Pilkades nyaman dan tenang memang sebaiknya calonnya cukup satu saja, hal ini yang selalu beliau sampaikan dalam pengajian. Beliau secara terus terang meskipun bukan sebagai Tim sukses selalu menyatakan dukungannya kepada bapak Sucipto Karena bapak Sucipto adalah seorang yang rajin beribadah dan rendah hati dan sikap etis inilah yang sangat diperlukan oleh seorang pemimpin di desa Nglumpang.

Selanjutnya sebagai da'I yang memberikan pengajian pada setiap malam Jum'at Bapak Sukadi juga sering mengatakan agar masyarakat memilih pemimpin yang rajin sholat dan kebetulan orang – orang yang akan mendaftar selain bapak Sucipto masih diragukan dalam hal ibadahnya.

Dari beberapa komunikasi para tokoh-tokoh yang dekat dengan Bapak Sucipto sebagai orang yang akan mencalonkan sebagai Kepala Desa sangat menguntungkan kredibilitas dan elektibilitasnya. Ini menunjukkan bahwa

kedekatan dan komunikasi nonverbal calon Kepala Desa sangat menguntungkan karena tanpa kampanye secara intens tokoh-tokoh masyarakat tersebut secara tidak langsung sebenarnya sudah melakukan kampanye untuk mensukseskan Bapak Sucipto.

Dengan berakhirnya masa pendaftaran Calon Kepala Desa menunjukkan bahwa yang mendaftarkan diri sebagai calon Kepala Desa hanya satu orang yaitu Bapak Sucipto. Menurut Bapak Muhammad Amir hal tersebut disebabkan karena mereka yaitu dua orang yang terdengar akan mencalonkan diri merasa kalah sebelum perang disebabkan suara mereka jauh dibandingkan dengan bapak Sucipto. Sebelum pendaftaran calon Kepala Desa Bapak Sucipto juga sudah mendatangi atau sowan ke rumah-rumah para tokoh masyarakat desa termasuk H. Bapak Muhammad Amir dan rajin mendatangi untuk memperkenalkan diri dan meminta restu pada acara kelompok yasinan di setiap dusun yang diadakan setiap minggu di beberapa dusun baik kelompok yasinan ibu-ibu maupun kelompok yasinan bapak-bapak .(Hasil wawancara Senin, 6 Mei 2013)

Hasil perolehan suara Pemilihan Kepala Desa di Desa Nglumpang pada hari Rabu 15 Mei 2013 menunjukkan dari jumlah Daftar Pemilih 1.468 orang meninggal 2 orang sehingga jumlah pemilih seluruhnya 1.466 orang. Yang tidak hadir sejumlah 127 orang, 48 suara dinyatakan rusak, 123 suara memilih bumbung kosong dan pemilih Bapak Sucipta sejumlah 1.156 suara. Menurut Bapak Zainuddin beberapa orang yang tidak hadir itu disebabkan beberapa hal diantaranya ada yang pergi ke luar kota atau luar negeri yang didaftar mungkin juga ada beberapa orang tua dan sakit, ada juga beberapa orang yang memang sengaja tidak mau memilih. Sebagai salah satu Tim sukses Bapak Zainuddin mengatakan cukup bangga dengan hasil suara tersebut tetapi menurutnya yang memilih

bumbung kosong perkiraan perhitungannya tidak sampai 50 suara tapi ternyata lebih dari 100 orang. (Hasil wawancara minggu 5 Mei 2013)

Selanjutnya Bapak Zainuddin menjelaskan bahwa Tim sukses disebar dalam beberapa dukuh yang dikomunikasikan kepada masyarakat tentang pengalaman Calon Kepala Desa dalam kegiatan PNPM Mandiri Perdesaan di desa Nglumpang dan ketekunan dalam ibadahnya, tanpa ada uang yang diberikan pada calon pemilih. Hal senada juga disampaikan oleh Bapak Nean salah satu Tim Sukses yang sangat rajin melakukan komunikasi dengan masyarakat dan belai sangat yakin bahwa calon yang dipilih tersebut selain mempunyai kepribadian yang bagus sebagai pemimpin apalagi istri calon tersebut asli orang Nglumpang dan sudah sangat akrab dengan masyarakat desa selain itu Bapak Nean juga menyatakan bahwa masyarakat pemilih tidak disogok dengan uang agar memilih calon tetapi semua pemilih nanti akan diberi uang pengganti uang kerja sebanding dengan setengah hari kerja yang berlaku umum di desa sebesar Rp. 15.000,- setelah mereka memilih.(Hasil wawancara Minggu, 5 Mei 2013)

Realitasnya beberapa anggota tim sukses sebagaimana di jelaskan oleh bapak Zainuddin pada saat perhitungan sudah yakin bahwa Bapak Sucipto menang yaitu pada saat suara lebih dari 700 suara beberapa anggota Tim suksesnya mendatangi semua orang yang sudah memilih atau yang hadir dan memilih diberi uang Rp 20.000,- sebagai ucapan terima kasih.

Berdasarkan data yang telah dipaparkan di atas dapat dijelaskan tentang gaya komunikasi Bapak Sucipto sebagai calon kepala desa pada Pemilihan Kepala Desa Nglumpang tahun 2013 yang telah berhasil dengan sukses dengan perolehan

suara yang signifikan serta dengan situasi pemilihan yang tenang, damai dan aman.

Sebagaimana dinyatakan Prof.Dr.SondangP.Siagian,MPA tidak dapat disangkal bahwa salah satu fungsi pemimpin yang bersifat hakiki adalah berkomunikasi secara efektif. Hal tersebut terlihat dilakukan oleh Bapak Sucipto baik komunikasi verbal melalui kata-kata hal ini bisa dilihat bagaimana Bapak Sucipto mendatangi beberapa tokoh masyarakat untuk meminta doa restu, silaturahmi dan berkomunikasi secara langsung dengan tokoh-tokoh masyarakat tersebut. Komunikasi yang dilakukan sangat efektif karena dengan mengkomunikasikan cukup dengan beberapa tokoh saja pesan yang disampaikan bisa langsung dipahami oleh masyarakat melalui tokoh masyarakat tersebut. Berbeda apabila calon kepala desa yang mendatangi semua rumah-rumah pemilih di desa yang akan memakan waktu dan tenaga jauh lebih banyak.

Termasuk upaya-upaya komunikasi dalam bentuk verbal (berupa kata-kata) Bapak Sucipto yang dilakukan untuk memperkenalkan diri dan meminta doa restu pada kegiatan kelompok yasinan baik kelompok ibu-ibu maupun bapak-bapak, ini merupakan bukti komunikasi yang efektif telah dilakukan oleh calon kepala desa tersebut.

Komunikasi dalam bentuk non verbal (non kata-kata) juga telah ditunjukkan dengan baik diantaranya bisa dilihat dengan sosok Beliau (Bapak Sucipto) yang sudah pengalaman berkerja sama dengan Kepala Desa beserta para aparat desa, sosok yang mempunyai wibawa, rajin beribadah ke masjid juga didukung oleh istrinya yang sudah dikenal baik oleh masyarakat desa Nglumpang sehingga beberapa kelemahannya tertutupi oleh hal-hal tersebut.

Beberapa hal tersebut di atas menunjukkan bahwa komunikasi efektif telah dilakukan oleh calon Kepala Desa dengan baik hal tersebut menurut Mulyana seorang pakar komunikasi dalam bukunya yang berjudul “Komunikasi Efektif” menjelaskan bahwa komunikasi itu memiliki berbagai jenis, gaya dan karakter yang berbeda yang dapat kita temui di muka bumi ini. Lebih lanjut Beliau juga menjelaskan bagaimana seseorang membangun citra dirinya melalui komunikasi efektif ketika akan berhadapan dengan “orang-orang” asing terutama mereka yang mempunyai karakter berbeda. Hal tersebut telah dilakukan oleh bapak Sucipto sebagai calon Kepala Desa yang membangun citra dirinya dengan melakukan komunikasi yang efektif baik dalam bentuk verbal maupun dalam bentuk non verbal sebagaimana dijelaskan di atas.

Gaya Komunikasi Bapak Sucipto sebagai calon Kepala Desa yang telah sukses dipilih oleh masyarakat dengan suara yang signifikan dan membawa situasi politik yang damai, aman dan tenang bisa dikategorikan menggunakan gaya Komunikasi politik konteks rendah atau *Low Context* yaitu gaya komunikasi yang dalam menyampaikan suatu pesan cenderung tidak basa basi terlebih dahulu menyebutkan pesan secara lugas dan langsung pada pokok yang diinginkannya atau *to the point*. Dengan komunikasi tersebut pesan yang disampaikan lebih mudah diterima oleh masyarakat secara tepat sesuai keinginan atau pesan yang diinginkan oleh calon kepala desa Karena masyarakat atau komunikan tidak perlu berpikir terhadap pesan tersebut karena pesan yang diinginkan disampaikan dengan jelas dan lugas. Meskipun pesan tersebut di atas disampaikan oleh para Tim sukses maupun oleh para tokoh-tokoh masyarakat.

Dengan gaya komunikasi politik konteks rendah tersebut bisa dilihat ketika Beliau Bapak Sucipto rajin mengunjungi pada

setiap acara pengajian Yasinan di desa yang diadakan setiap minggu sekali dengan memperkenalkan diri dan minta doa restu untuk mencalonkan diri sebagai Kepala Desa dan mendatangi rumah tokoh – tokoh masyarakat desa yang menyampaikan pesan yang sama yaitu bersilaturahmi dengan meminta doa restu untuk mencalonkan diri sebagai kepala desa.

Dari gaya komunikasi politik yang dilakukan oleh bapak Sucipto yang terpilih dengan suara signifikan dan membawa situasi politik yang tenang, damai dan aman menunjukkan bahwa masyarakat dalam memilih calon pemimpin tidak bisa dinilai dengan imbalan materi semata tetapi komunikasi yang dibangun secara intens dan tepat sasaran sangat penting dan bermakna dalam komunikasi sosial. Bahwa manusia sebagai makhluk sosial bukan hanya sebagai makhluk rasional semata-mata, mereka juga bukan hanya individu tetapi juga anggota masyarakat yang mempunyai karakter dan harga diri yang tidak bisa dinilai dengan materi atau uang semata-mata. Hal tersebut ditunjukkan bahwa para pemilih Bapak Sucipto tidak diiming-imingi dengan berapa jumlah uang yang diberikan apabila mereka memilihnya.

PENUTUP

Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian sebagaimana dipaparkan pada bab sebelumnya, maka kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut : Pertama, sebagai calon pemimpin yaitu sebagai calon Kepala Desa di Desa Nglumpang Kecamatan Mlarak Kabupaten Ponorogo Bapak Sucipto yang memperoleh kemenangan mutlak dengan perolehan suara signifikan dan mampu membawa suasana politik yang aman, damai dan tenang mempunyai kemampuan memilih gaya komunikasi yang sangat efektif sehingga

mampu menarik simpati dari mayoritas pemilih yang mempunyai karakter yang berbeda-beda. Kedua Gaya Komunikasi politik yang digunakan oleh calon kepala Desa Nglumpang dikategorikan sebagai gaya komunikasi politik konteks rendah atau *Low Context* yaitu gaya komunikasi yang dalam menyampaikan suatu pesan cenderung tidak basa basi terlebih dahulu menyebutkan pesan secara lugas dan langsung pada pokok yang diinginkannya atau *to the point*.

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas maka saran yang perlu disampaikan agar para calon pemimpin baik di tingkat desa maupun tingkat yang lebih tinggi di pemerintahan Indonesia hendaknya mampu menggunakan komunikasi yang efektif dan mampu memilih Gaya Komunikasi yang tepat karena masyarakat kita di Indonesia ini dalam memilih ternyata tidak semata-mata dengan diiming-imingi imbalan materi atau uang tetapi lebih pada kemampuan atau kredibilitas dan akseptabilitas para calon pemimpin dalam memilih gaya komunikasi yang tepat sehingga money politik dan korupsi bisa diantisipasi oleh masyarakat secara dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adman Nursal, *Political Marketing, Strategi Memenangkan Pemilu Sebuah Pendekatan Baru Kampanye Pemilihan DPR, DPD, Presiden*, PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 2004
- Deddy Mulyana, *Komunikasi Massa, Kontroversi, Teori dan Aplikasi*, Widya Padjadjaran, Jakarta 2008
- Lukiati Komala, M.Si., *Ilmu Komunikasi, Perspektif, Proses dan Konteks*, Widya Pajajaran, 2009
- Rahardjo Hadisasmita, *Membangun Desa Partisipatif*, Graha Ilmu, Yogyakarta, 2006

Redi Panuju, M.Si., *Komunikasi Organisasi, dari Konseptual-Teoritis ke Empirik*, Pustaka Pelajar Offset, Yogyakarta, 2001.

Sutopo, *Penelitian Sosial*, Sebelas Maret University Press, Solo, 2002

Sondang P. Siagian, Prof. Dr. M.P.A., *Teori dan Praktek Kepemimpinan*, PT. Rineka Cipta, Jakarta, 2003.

Wawan Kuswandi, *Komunikasi Massa, (Analisis Interaktif Budaya Massa)*, PT. Rineke Ciopta, Jakarta, 2008

Peraturan Daerah Ponorogo Nomor 8 Tahun 2006 Tentang Badan Permusyawaratan Desa.

Peraturan Daerah Ponorogo No. 6 Tahun @006 Tentang Tata Cara Pencalonan, Pemilihan, Pengangkatan, Pelantikan dan Pemberhentian Kepala Desa.

PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI PEMAHAMAN *MEDIA LITERACY*

Khoirurrosyidin

Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Abstrak

Perkembangan media massa ditengah air menunjukkan titik puncaknya. Media massa cetak, media elektronik dan internet terus menjamur. Dalam banyak literatur menunjukkan kehadiran media massa memberikan dampak yang luar biasa, baik literatur yang membahas dampak media massa masa lampau maupun masa kontemporer ini. Dampak media massa merata pada semua kategori usia. Dampak yang sangat kentara adalah pada level anak-anak usia sekolah dengan alasan ilmiah anak-anak usia sekolah tergolong kalangan yang sedang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi disatu pihak, dipihak lain, mereka belum memiliki kemampuan untuk memilih dan memilah informasi yang baik dan buruk. Tentu hal ini berbahaya bagi cara berpikir dan bertindakya. Media massa telah menjadi agen sosialisasi nilai dan norma kehidupan yang cukup dominan. Media massa memiliki posisi yang sama dengan agen sosialisasi lainnya seperti guru dan orang tua. Khususnya guru, agen ini memiliki alokasi waktu yang cukup banyak berinteraksi dengan anak-anak. Sehingga guru memiliki pengaruh yang signifikan dalam membentuk cara pandang anak-anak didik itu. Dipihak yang menjadi persoalan adalah merasa perlukah para pendidik memahami pengetahuan mengenai seluk beluk media sebagai modal melakukan pendampingan pada anak-anak dalam mengkonsumsi media massa yang dominan itu?

Untuk itulah garis besar penelitian ini adalah untuk mengetahui : Pertama, seberapa tingkat pemahaman pendidik tentang filosofi media massa? Kedua, bagaimana pemahaman pendidik terhadap dampak media massa? Ketiga, pemahaman pendidik akan dialektika isi media massa? Dan keempat, bagaimana pandangan pendidik terhadap kontribusi media literasi dalam proses pendampingan anak-anak dalam mengkonsumsi media massa?

Kesimpulan yang dapat ditarik adalah para pendidik merasa penting memahami konsepsi media literasi agar mampu memberikan pendampingan yang memadai pada anak didiknya dalam mengkonsumsi isi media massa. Para pendidik menyadari sebagai bagian dari agen sosialisasi nilai dan norma kehidupan ini mereka perlu lebih berperan lagi sebagai kekuatan penyeimbang dari determinasi informasi yang tidak konstruktif bagi anak-anak didiknya.

Kata Kunci : Pendidik, Anak Didik, Media Literasi

PENDAHULUAN

Saat ini kita telah masuk ke dalam sebuah era baru yang dikenal sebagai era global. Sebuah era dimana kita tidak bisa lagi mengisolasi diri dari pergaulan, terpaan informasi dan keterlibatan dalam interaksi internasional. Duniapun terasa semakin menyempit. Para ahli menyebut fenomena ini

sebagai desa dunia (Global Village). Dikatakan demikian sebab hanya dalam hitungan jam kita bisa mencapai belahan dunia yang dahulu ditempuh dalam hitungan minggu, bulan bahkan tahun. Kinipun kita juga dapat dengan mudah mendapatkan berbagai informasi yang terjadi dibelahan dunia lain pula. Hanya dengan menekan

tombol televisi, radio atau cukup *klik* di situs internet kita dapat mencari informasi apa saja yang kita butuhkan. Sangat mudah, cepat dan tentu saja sangat lengkap.

Arus globalisasi memang tidak dapat dibendung lagi. Sebuah negara sudah tidak memungkinkan membuat kebijakan tertutup. Uni Soviet yang dahulu sangat kokoh, begitu memasuki globalisasi di era-1990 harus hancur menjadi negara-negara kecil lagi seperti dahulu.

Dalam konteks nasional, pemerintah kita juga harus merespon arus globalisasi ini. Pemerintah Indonesia segera merespon dengan mengeluarkan kebijakan udara terbuka (Open Sky Policy) dengan dikeluarkannya Surat Keputusan Menteri Penerangan RI No. 111/1990 tentang ijin operasional televisi swasta nasional di Indonesia. (Subroto :dalam Pramono, 1997). Dengan dikeluarkannya keputusan ini, dalam waktu yang relatif cepat bermunculanlah stasiun televisi swasta nasional seperti RCTI, SCTV, TPI, Indosiar dan AN-TV. Kemudahan mendirikan stasiun televisi memang sudah ditunggu lama, wajar jika begitu ijin operasional dikeluarkan banyak investor segera menginvestasikan modalnya dalam bisnis pertelevisian nasional.

Berkembangnya media massa di tanah air juga ditopang oleh momentum politik lengsernya Suharto sebagai presiden RI pada Bulan Mei 1998. Pelengseran penguasa 32 tahun Indonesia itu melahirkan era reformasi yang mendorong lahirnya UU Pokok Pers No. 40 tahun 1999 yang juga membuka kran menjamurnya media massa di tanah air.

Sejak adanya kebijakan dan lahirnya UU tersebut, perkembangan media massa di tanah air memang sangat cepat. Hingga saat ini secara kuantitatif, jumlah keseluruhan media massa di tanah air setelah reformasi 1998 yaitu : jumlah stasiun televisi nasional sebanyak 12 stasiun, televisi lokal sebanyak

129 buah, stasiun radio sebanyak 1800 buah, jumlah surat kabar nasional sebanyak 40 penerbitan serta 1 triliun situs internet yang sangat mudah diakses. (Lutviah. Net/upload/tanggal akses 4 April 2014).

Dengan jumlah media massa yang sangat banyak ini, seperti halnya yang terjadi di negara-negara Barat, maka masyarakat Indonesia dihadapkan oleh banyaknya pilihan media massa dan informasi yang ditawarkan. Namun, seiring dengan banyaknya media massa itu, masyarakat mulai merasakan adanya masalah dampak media yang muncul. Media massa seringkali diklaim sebagai biang dari kerusakan moral bangsa kita seperti maraknya kekerasan, tawuran antar kampung, tawuran antar pelajar, penganiayaan, pelecehan seks, pemerkosaan dan masalah sosial lainnya. Maraknya budaya yang kurang menguntungkan ini, membalikkan citra bangsa kita yang dahulu dikenal sebagai pemegang kepribadian ketimuran yang ramah, sopan, suka menolong berubah menjadi bangsa bar-bar, individualistik dan primordialis.

Perubahan peradaban, moralitas dan karakter bangsa kita sebenarnya bukan hanya akibat dari informasi dari produk media massa nasional saja. Tetapi juga pengaruh media massa dari luar negeri yang dapat diakses dengan mudah oleh masyarakat kita. Akibatnya, akses informasi yang tanpa reserve (saringan) menjadikan bangsa kita kehilangan karakter aslinya. Sehingga pendampingan terhadap akses informasi yang melimpah ini menjadi teramat penting.

Dampak media massa yang mulai dikhawatirkan terutama dampaknya bagi anak-anak. Tingkat menonton televisi di kalangan anak-anak sudah sangat tinggi. Tingginya penggunaan televisi ini sangat membahayakan bagi tumbuh kembang mereka. Menurut Steinfeld dalam Tankard, 2005, menyatakan bahwa menjelang usia 12

tahun, rata-rata anak akan menyaksikan 101.000 episode kekerasan di televisi.

Bahaya paparan informasi yang tidak ramah bagi anak-anak, menurut Herbert Mercuse dalam, Nurwaya, 2006, akan berbahaya bagi khalayak. Menurutnya, informasi yang diterima secara terus-menerus akan mengendap di alam bawah sadarnya dan suatu saat akan terealisasi dalam kenyataan.

Sedangkan temuan Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) tentang siaran televisi menyebutkan bahwa tayangan kekerasan di televisi berjumlah 98,8% adalah kekerasan fisik, 1,4% kekerasan verbal, serta 2,8% kekerasan fisik dan verbal.(Iriantara, 2009).

Data lainnya menyebutkan, terkait dengan akses informasi seksualitas, Indonesia merupakan negara terbesar ke 4 di dunia yang mengakses kata "sex" atau "porn" dalam mesin pencari google. Feri Umar Faruk Ketua Gerakan "Jangan Bugil Depan Kamera" menunjukkan data bahwa sejak tahun 2007 terdapat 500 jenis video porno asli Indonesia dan pada tahun 2008 berkembang menjadi 800. Dimana 90 persen pemerannya adalah pelajar.

Inilah latarbelakang perlunya dilakukan penelitian ini agar kita mendapatkan gambaran apa yang harus kita lakukan untuk menyelamatkan masa depan bangsa melalui pemahaman para pendidik kita tentang media literasi sebagai modal untuk memberikan pendampingan bagi anak didiknya ketika mengakses isi media.

Perumusan Masalah

Dalam penelitian ini masalah dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana para pendidik memahami media massa yang mempengaruhi sikap dan perilaku peserta didiknya?
2. Bagaimana dampak media dirasakan para pendidik pada anak didiknya?
3. Bagaimana dialektika isi media berlangsung?

4. Bagaimana kontribusi media literasi bagi pendidik kita?

Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui Bagaimana para pendidik memahami media massa yang mempengaruhi sikap dan perilaku peserta didiknya
2. Untuk mengetahui Bagaimana dampak media dirasakan para pendidik pada anak didiknya
3. Untuk mengetahui Bagaimana dialektika isi media berlangsung
4. Untuk mengetahui Bagaimana kontribusi media literasi bagi pendidik kita

TINJAUAN PUSTAKA

Literasi Media

Literasi Media adalah upaya pembelajaran bagi khalayak media sehingga menjadi khalayak yang berdaya hidup ditengah dunia yang sesak media (media saturated). Selain itu literasi media diperlukan untuk mempersiapkan warga masyarakat diterpa media massa.(Buchingham, 2001).

Tujuan media literasi agar para penonton mampu mengkritisi dan tidak mudah meniru adegan-adegan dalam tayangan media. Penontonpun bisa menjadi figur yang bukan sekedar obyek tontonan. Tentu hal ini perlu di dukung oleh pekerja media. Pekerja media jangan hanya berorientasi berdasarkan rating, tetapi harus ada keinginan untuk "Shape" atau membentuk bukan hanya "give" (memberi). Artinya jangan hanya sekedar memberi tontonan melalui tontonan isi (conten), media diharapkan mampu membentuk pola pikir yang positif bagi kemajuan bangsa.

Karena itu perlu ketrampilan melek media. Media literasi merupakan ketrampilan untuk menyadari isi media. Dalam tataran yang sederhana, melek media merupakan ketrampilan untuk mencerna dan mengkritisi isi media jika dianggap mengandung resiko.

Upaya-upaya yang dapat dilakukan dalam ketrampilan media literasi ini mencakup : Pertama, Memberikan pengetahuan kepada konsumen media kan penitngnya memiliki ketrampilan media literasi dalam menentukan tayangan media. Kedua, Menunjukkan resiko yang dapat terjadi apabila konsumen media menonton tayangan yang mengandung unsur-unsur berbahaya semisal seks dan kekerasan termasuk tayangan yang bersifat kriminal. Ketiga, Memberikan pembelajaran ketrampilan melek media bagi konsumen media. Keempat, Meningkatkan ketrampilan komunikasi persuasif konsumen media dalam rangka sosialisasi ketrampilan media literasi pada peer group-nya.

Studi yang dilakukan Sen dan Hill dalam Iriantara, 2009, menunjukkan bagaimana media massa di Indonesia bukan menjalankan peran merefleksikan realitas, melainkan merepresentasikan realitas. Karena tidak merefleksikan realitas, media di Indonesia dengan mudah menjadi alat kepentingan kekuasaan tentang realitas politik, kultural dan sosial seperti yang dipikirkan pihak yang berkuasa dan bukan seperti yang dialami rakyat.

Media literasi sebagai kemampuan berkomunikasi secara kompeten melalui media massa baik cetak maupun elektronik. Center for Media Literacy (CML,2003) menyebutkan bahwa media literasi mencakup beberapa kemampuan : Kemampuan mengkritisi media, Kemampuan memproduksi media, Kemampuan menggambarkan tentang media, Kemampuan mengeksplorasi sistem pembuatan media, Kemampuan mengeksplorasi berbagai posisi dan Kemampuan berpikir kritis atas isi media.

Pendidikan Kharakter

Karakter berasal dari bahasa Yunani yang berarti “to mark” atau menandai dan memfokuskan bagaimana mengaplikasikan nilai kebaikan dalam bentuk tindakan atau

tingkah laku sehingga orang yang tidak jujur, kejam, rakus dan perilaku jelek lainnya dikatakan orang berkarakter jelek. Sebaliknya orang yang perilakunya sesuai dengan kaidah moral disebut dengan karakter mulia.(juansyah.wordpress.com/2012/07/29).

Sedangkan pengertian karakter menurut Pusat bahasa Depdiknas adalah “bawaan, hati, jiwa, kepribadian, budi pekerti, perilaku, personalitas, sifat, tabiat, temperamen, watak”. Adapun berkarakter, adalah berkepribadian, berperilaku, bersifat dan berwatak.

Individu yang berkarakter baik atau unggul adalah seseorang yang berusaha melakukan hal-hal yang terbaik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dirinya, sesama, lingkungan, bangsa dan negara serta dunia internasional pada umumnya dengan mengoptimalkan potensi (pengetahuan) dirinya dan disertai dengan kesadaran, emosi dan motivasinya (perasaan).

Sedangkan nilai-nilai karakter adalah menyangkut : Pertama, nilai karakter yang berhubungan dengan Tuhan. Dalam lingkup ini antara wujud dari pikiran, perkataan dan tindakan seseorang yang diupayakan selalu berdasarkan pada nilai-nilai ketuhanan atau ajaran agama. Kedua, nilai karakter dalam hubungannya dengan diri sendiri. Seperti; jujur, bertanggungjawab, bergaya hidup sehat, disiplin, kerja keras, percaya diri, berjiwa wirausaha, berpikir logis, kritis, dan inovatif, mandiri, ingin tahu, cinta ilmu. Ketiga, karakter dalam hubungannya dengan sesama. Meliputi; sadar akan hak dan kewajibannya dengan sesama, patuh pada aturan-aturan sosial, menghargai karya dan prestasi orang lain, santun, demokratis. Keempat, nilai karakter dalam hubungannya dengan lingkungan, antara lain ; peduli sosial dan lingkungan, nilai kebangsaan, nasionalis dan menghargai keberagaman.

Dampak Media Massa

Dari begitu banyak kajian komunikasi yang menjelaskan bahwa media massa memiliki dampak yang signifikan. Baik itu dampak secara kognitif, afektif maupun konatif (perilaku). Dampak ini bisa secara evolutif maupun revolutif. Para ahli telah banyak juga yang merumuskan melalui berbagai teori dampak media.

Shrum (2010) misalnya, menyatakan melalui teori subliminal-nya. Ia melalui teorinya ini menegaskan bahwa dampak media dapat ditelusuri dari teori pesan. Pesan atau stimulus yang dicerap oleh persepsi dan alam otak bawah sadar yang diterima melalui medium gambar yang diulang-ulang akan menimbulkan dampak yang efektif. Pesan atau stimulus ini cepat melintas sebelum individu dapat memprosesnya lalu perlahan-lahan mempengaruhi dan mengubah pikiran sadar manusia. (Majalah UMMI, No. 1/XXVI/Januari 2014).

Herbert Mercuse, dalam Nurwaya, 2006 dengan istilah dan kalimat yang agak berbeda mengungkapkan bahwa informasi yang dieksposkan media secara terus menerus lama-lama akan mengendap dalam alam bawah sadar manusia hingga suatu saat akan terealisasi secara spontan, meski pada awalnya suatu tindakan itu tidak diniatkan untuk dilakukan.

Jadi jika saat melihat tayangan antisosial seperti pornografi, kekerasan dan sebagainya jangan pernah kita berpikir akan bisa menghindari untuk tidak melakukan perilaku seperti yang kita lihat, baca dan dengar dari media massa itu. Sebab, semua paparan itu dapat langsung berdampak, ada juga yang dampaknya dalam waktu yang sangat lama. Pernah dalam sebuah penelitian yang telah dilakukan terhadap anak-anak penggemar play stasion (PS) di Amerika bahwa dampak kekerasan yang dilakukan anak-anak itu setelah 20 tahun mereka kecanduan game kekerasan. Ini menunjukkan

bahwa dampak media betul-betul masuk dalam alam bawah sadarnya dan suatu saat dapat terealisasi seperti yang pernah dilihatnya.

Media massa pada dasarnya telah menjadi pembujuk/mengajari bagi manusia untuk melakukan seperti apa yang disampaikan. Inilah yang dikenal dengan teori Kultivasi dalam kajian komunikasi massa. Teori ini diperkenalkan oleh Prof. George Gerbner dari Annenberg School of Communication, Universitas Pennsylvania, AS. Pada intinya, teori ini televisi menjadi media atau alat utama dimana para penonton televisi belajar tentang masyarakat dan kultur di lingkungannya. Persepsi apa yang terbangun di benak penonton tentang masyarakat dan budaya sangat ditentukan oleh televisi. Ini artinya, melalui kontak penonton dengan televisi ia belajar tentang dunia, orang-orangnya, nilai-nilainya serta adat kebiasaanya.

Seperti halnya makna cultivate dalam bahasa Inggris yang diartikan tanam atau menanam, maka media massa baik cetak maupun elektronik melalui informasi yang disebarkannya pada dasarnya media massa menanamkan nilai-nilai dan sebagainya itu dalam benak khalayak, baik disadari atau di luar kesadarannya.

Oleh karena itu, Gerbner berpendapat bahwa media massa menanamkan nilai dan sikap tertentu. Mediaupun kemudian memelihara dan menyebarkan sikap dan nilai itu antar anggota masyarakat kemudian mengikatnya bersama-sama pula. Dengan kata lain, media mempengaruhi penonton dan masing-masing penonton itu menyakininya. Jadi para pecandu televisi akan memiliki kecenderungan sikap yang sama satu sama lain.

METODOLOGI PENELITIAN

1. JENIS PENELITIAN

Penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif. Yakni penelitian yang tidak didasarkan pada angka angka tetapi lebih mengandalkan kedalaman dan kerincian. Menurut Sugiono, 2012, pemilihan jenis penelitian ini alasan utama bahwa penelitian ini bersifat kompleks, holistic, dinamis dan penuh makna.

2. LOKASI PENELITIAN

Lokasi penelitian adalah Kabupaten Ponorogo.

3. INFORMAN

Informan dalam penelitian ini adalah para guru dan pengamat media di Ponorogo.

4. TEKNIK SAMPLING

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. (Sugiyono, 2004; 73). Teknik sampling yang dipakai dalam penelitian ini ialah purposive sampling, yaitu penentuan sampling yang didasarkan pada kebutuhan penelitian, jika dikira cukup sampel yang diambil, maka tidak lagi mencari sampel baru.

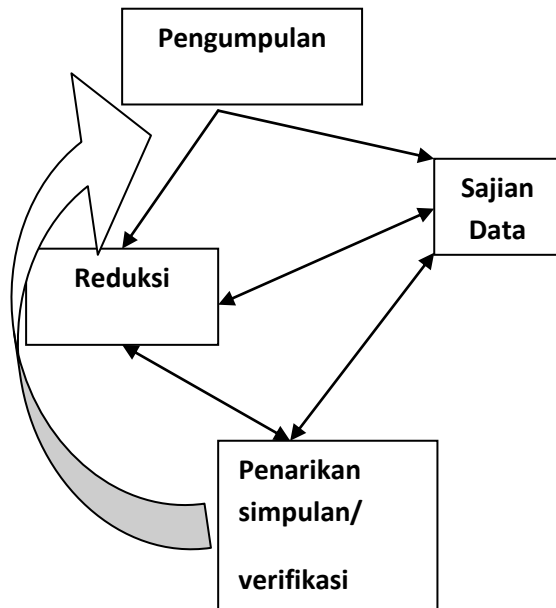
5. TEKNIK PENGUMPULAN DATA

a. Teknik pengumpulan data yang utama dalam penelitian ini adalah wawancara mendalam, detil dan rinci agar diperoleh informasi yang lengkap.

b. Dokumentasi

6. TEKNIK ANALISA DATA

Analisa data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisa interaktif atau siklus menurut Sutopo, 2002, dapat diskemakan sebagai berikut :



7. TEKNIK KEABSAHAN DATA

Teknik keabsahan data yang akan digunakan dengan menggunakan metode triangulasi data. (Sutopo, 2002). Karena triangulasi data penelitian ini banyak pilihannya, peneliti akan memilih salah satu dari beberapa triangulasi, yaitu triangulasi peneliti. Disini beberapa peneliti yang terlibat akan diajak untuk mendiskusikan penelitian sehingga diperoleh hasil penelitian yang baik, sempurna dan memuaskan.

PEMBAHASAN

PENYAJIAN DAN ANALISA DATA

A. Pengetahuan Pendidik Tentang Media Massa

Determinasi media massa bagi anak-anak usia sekolah ternyata belum direspon secara baik oleh masyarakat dengan mencari pengetahuan seputar media massa ini. Termasuk didalamnya adalah kalangan pendidik kita yang memiliki banyak waktu berinteraksi dengan anak-anak terutama ketika kebersamaannya di sekolah. Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada beberapa pendidik yang dijadikan informan dalam penelitian ini, pemahaman para pendidik terhadap media massa masih

memprihatinkan. Dilain pihak mereka menyadari bahwa apa yang mereka dedikasikan berupa waktu, tenaga dan pikirannya untuk mendidik dan membentuk karakter anak didiknya telah didekonstruksi oleh isi media massa.

Sri Wahyuni, 41 Tahun, seorang guru Taman Kanak-kanak, salah satu informan ketika ditanya apa yang diketahui mengenai media massa, Ia tidak banyak memberikan jawaban karena tidak tahu menahu mengenai media massa ini. Ia terlihat bingung untuk mengungkapkan pemahaman mendasar seputar media massa ini. Kondisi serupa juga tampak pada informan lainnya.

Pengetahuan para pendidik ini lebih pada pemahaman teknis tentang media massa, misalnya media massa itu antara lain menyangkut semua media massa baik media cetak maupun elektronik (televisi, radio, surat kabar dan internet). Sedang ketika ditanya sifat-sifat media massa, bagaimana pengaruhnya dan seluk beluk lainnya, mereka sama sekali tidak memahaminya. Sifat media massa seperti adalah dalam referensi antara lain media massa itu: Pertama, bersifat satu arah, memiliki khalayak heterogen, berdampak secara langsung dan serentak, komunikator terlembagakan, dan sifat-sifat lainnya.

Padahal sifat-sifat ini jika dikupas memiliki makna yang sangat penting yang dapat mempengaruhi cara pandang terhadap media massa dan bagaimana sikap serta perilaku kita dalam merespon media massa khususnya jika diterapkan pada anak-anak usia sekolah. Pemahaman sifat media bahwa khalayak itu heterogen, maka akan menghasilkan pemahaman bahwa ketika isi media ditransformasikan kepada khalayak maka terlepas dari materi itu untuk kelompok usia dewasa misalnya, maka informasi itu akan diterima pula oleh kelompok usia anak-anak. Jika mestinya isi media untuk khalayak dewasa itu dikonsumsi anak-anak pasti akan

menimbulkan masalah dikemudian hari. Akibat yang akan muncul misalnya, anak-anak akan melakukan perbuatan seperti apa yang ditontonnya, yaitu perilaku orang tua, misalnya pacaran, merokok dan sebagainya.

Menurut pendapat Pramono, Sos., M.Si, yang mengajar di Jurusan Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Muhammadiyah Ponorogo, kekurangpahaman para pendidik terhadap hakekat media massa dinilai sebagai sesuatu yang wajar. Sebab pemahaman tentang media massa merupakan bagian dari disiplin ilmu yang harus dipelajari secara khusus. Sementara, pendidik sendiri memiliki tugas memahami bidang ilmu tersendiri yang menjadi tugas pokoknya, yaitu menyangkut ilmu pendidikan. Namun demikian, karena mereka berkecimpungan didunia pendidikan, berinteraksi dengan anak-anak dalam durasi waktu yang relatif lama, dilain pihak media massa juga tidak bisa dilepaskan dari kehidupan anak-anak, maka sewajarnya para pendidik mulai belajar dan mendalami pengetahuan tentang media massa ini.

Berkaitan dengan pemahaman/pengetahuan media ini, informan Sri Wahyuni, menuturkan sebenarnya Ia merasakan keberadaan media massa dan pengaruhnya. Tetapi dirinya tidak cukup pemahaman mendasar tentang apa itu media. Akibatnya Ia hanya bisa merasakan adanya media saja sehingga Ia tidak mampu memberikan banyak informasi seputar media ini kepada murid-muridnya.

Dampak Media bagi Anak Didik

Pemahaman para pendidik terhadap dampak media massa pada anak didiknya berbeda-beda. Ini terkait dengan beberapa sebab, misalnya Sri Wahyuni, informan penelitian ini ketika dikonfirmasi menyangkut dampak media massa terhadap anak didiknya memberikan respon yang datar atau biasa-biasa saja. Menurutnya, sejauh ini Ia belum

melihat dampak media massa bagi anak didiknya; masih biasa-biasa saja, tidak terlalu mengkhawatirkan.

Pendapat yang berbeda diutarakan informan satu ini. Secara kebetulan informan kedua ini tinggal di daerah relatif perkotaan dan mengajar di tengah-tengah kota. Informan yang memiliki pandangan berbeda ini bernama Umi Widyawati, S.Pd (35 Tahun) seorang guru swasta di salah satu SMP di Ponorogo. Ia merasakan dan sangat menyadari dampak media massa bagi anak didiknya. Pengaruh media massa yang paling sederhana Ia temukan ketika mengajar Bahasa Inggris. Ketika Ia mengajar Bahasa Inggris tersebut, Ia mengucapkan kata *Never Mind*, anak-anak langsung spontan menyahut dengan istilah *Ora po po* yang bukan arti sebenarnya transliterasi Bahasa Inggris ke Bahasa Indonesia. Semestinya kata *Never Mind* sepadan dengan kata Bukan masalah dalam konteks Bahasa Indonesia.

Umi Widyawati, tidak mempermasalahkan padanan katanya, sebab jika dipikirkan kata *Ora po po* itu yang sangat dikenal sebagai *Branding* kampanye Joko Widodo ketika kampanye bakal calon presiden itu memiliki substansi makna yang sama dengan Bukan Masalah. Tetapi jawaban spontan itu menunjukkan betapa media massa telah begitu berpengaruh terhadap para siswanya.

Selain pengaruh media terhadap sifat latih itu, sebagai pendidik Umi Widyawati merasakan, tayangan media yang juga seringkali berisi adegan kekerasan dalam berbagai varian tayangan dari tayangan film, sinetron, olah raga dan sebagainya ternyata juga tampak berdampak pada anak-anak didiknya. Suatu ketika Ia melihat anak-anak suka memukul maupun menampar temannya meski tidak sampai terjadi perkelahian yang membahayakan. Masih segar dalam ingatan para pemerhati media dan sosial, beberapa kasus kekerasan maupun pencabulan setelah

dikonfirmasi pada pelaku tindakan itu, seringkali dilatarbelakangi setelah melihat tayangan-tayangan di media massa. Kasus yang pernah disebut sebagai Smack Down beberapa waktu silam, seorang anak mematahkan tangan temannya setelah melihat tayangan smack down di televisi. Atau tayangan siswi SD yang dikeroyok teman-temannya di salah satu SD di Sumatera belum lama ini juga tidak bisa dilepaskan dari tayangan-tayangan media massa di tanah air.

Dampak media terhadap penggunaan bahasa ternyata juga muncul. Sekarang ini anak-anak mulai familiar dengan bahasa gaul. Bahasa gaul ini dominan dengan istilah-istilah bahasa gaya Jakarta-an atau betawi yang bercampur dengan bahasa Indonesia. Penggunaan bahasa gaul tersebut tentu kurang baik dalam pengembangan bahasa baku Indonesia kita.

Dampak negatif lainnya yang dirasakan para guru sekarang adalah, anak-anak menjadi lebih malas. Baik malas dalam belajar di sekolah, mengerjakan PR maupun sekedar membantu orang tua di rumah. Akibatnya anak-anak lebih memilih melihat televisi dibandingkan belajar. Kondisi ini sangat berbeda dengan generasi anak-anak didik terdahulu ketika media massa belum begitu dominan berpengaruh dalam kehidupan anak-anak.

Dialektika Isi Media Massa

Begitu besarnya pengaruh media massa ini menunjukkan betapa pentingnya para pendidik sekarang untuk memahami apa itu media massa, dampak dan fungsi positif yang dapat dimanfaatkannya bagi anak didik. Melalui pemahaman seluk media massa ini guru dapat mensiasati pengaruh media bahkan bagaimana memanfaatkan media bagi proses pendidikan anak-anak. Suatu yang tidak mungkin untuk menolak kehadiran media massa ditengah-tengah kehidupan kita saat ini.

Sri Wahyuni dan Umi Widyawati, sepakat bahwa tidak mungkin untuk lari dari media massa. Sebenarnya media massa dapat dimanfaatkan untuk proses belajar mengajar. Ia mencontohkan, dalam proses belajar mengajar yang dilakukannya, mencoba memanfaatkan teknologi media. Karena keterbatasan sarana prasarana, saat ini ia memanfaatkan CD Player untuk mengantarkan materi pembelajaran pada anaknya. Ternyata berdasarkan pengamatannya, penggunaan media ini sangat efektif. Anak-anak mudah untuk menerima pelajaran di bandingkan dengan metode ceramah saja yang jika dilakukan secara terus menerus akan monoton.

Sementara itu, yang sedang dipikirkan Umi Widyawati adalah bagaimana ; tayangan benar-benar dapat disesuaikan dengan kebutuhan mendasar anak-anak sesuai dengan usianya, tayangan benar-benar dapat mendidik anak-anak baik secara tersurat maupun tersirat, bagaimana tayangan yang menghibur yang dominan dibandingkan isi media yang lain itu syarat dengan unsur pendidik dan integritas moral para pengelola media.

Sebagai pendidik, ia mengharapkan ada televisi atau acara televisi yang membahas pelajaran dalam banyak tayangan. Misalnya dahulu ada TPI (Televisi Pendidikan Indonesia) yang tayangan pendidikannya banyak sekali. Peran itu hanya diperankan oleh Trans7 yang banyak menayangkan unsur pendidikan meski secara tersirat. Misalnya, Si Bolang, catatan Si Unyil, Indonesiaku dan sebagainya.

Gambaran tersebut diatas menunjukkan isi media massa bagaikan proses dialektika pemikiran dimana berbagai pemikiran, sikap dan perilaku menyatu dan berinteraksi. Proses dialektika ini dalam tataran perdebatan filsafati bukanlah persoalan. Tetapi yang dikhawatirkan jika dialektika pemikiran, sikap dan perilaku ini

melahirkan pemikiran, sikap dan perilaku yang tidak baik akan membahayakan integritas moral. Akibatnya perbuatan buruk akan dilakukan secara massif akibat dampak media. Sebab media memiliki dampak yang sifatnya massif/serentak.

Kontribusi Media Literacy bagi Pendidik

Keberadaan media massa dalam kehidupan kita sehari-hari memang ada sisi positif dan sisi negatif. Dua sisi yang berbeda bahkan bertolak belakang ini harus diantisipasi dampaknya. Kalau dampaknya positif akan mendatangkan kebaikan bagi kehidupan kita. Yang dikhawatirkan adalah dampak buruknya. Kedua dampak ini memiliki peluang yang sama dalam mempengaruhi anak didik. Untuk itu diperlukan pendampingan yang baik dan efektif. Melakukan pendampingan pada anak-anak bukan persoalan mudah. Tidak boleh terjadi kesalahan dalam proses pendampingan itu. Agar tidak salah dalam proses pendampingan itu, pendamping harus memiliki kemampuan khusus, yaitu kemampuan memahami seluk beluk media massa atau dalam bahasa yang lebih baik melek media (media literacy).

Setelah mencermati berbagai data di atas, para informan sepakat para pendidik perlu memahami melek media ini. Menurut Sri Wahyuni setelah dirinya menggunakan media pembelajaran berupa CD Player bagi anak didiknya, ia merasakan bahwa media massa memiliki pengaruh yang luar biasa. Ia selain merasakan dampak itu, tanpa disadari selaras dengan pemahaman dampak media juga disela-sela memberikan pembelajaran pada anak didiknya. Bahkan untuk memperkuat pengaruh positif media massa di banding pengaruh negatifnya, Sri Wahyuni melakukan penguatan pendidikan *parenting* pada orang tua siswa untuk ikut membekali orang tua dalam mendampingi anak-anaknya di rumah ketika menggunakan media massa.

Sedangkan, Umi Widyawati menuturkan, pemahaman melek media harus melakukan penekanan pada upaya bagaimana para pendidik untuk melibatkan siswa secara langsung dalam penggunaan media massa. Pelibatan ini dengan cara anak didik diajak secara langsung melakukan seleksi terhadap isi media massa. Selain memilih isi media, anak didik juga diajak mendiskusikan isi media di dalam kelas. Dengan cara ini, anak didik diajak saling menyepakati isi media apa yang boleh dan tidak boleh diakses.

Sementara itu, Pramono selain sepakat dengan pernyataan di atas, Ia secara filosofis mengungkapkan bahwa ditengah rimba media dengan segala kepentingan saat ini, baik kepentingan idealis maupun pragmatis, tidak bijaksana jika anak-anak seperti dilepas dirimba raya yang masih penuh dengan teka-teki di dalamnya. Analog rimba mengacu pada keadaan suatu tempat yang cenderung membahayakan; mungkin dirimba itu ada banyak hewan liar yang siap memangsa seperti ular berbisa, harimau, macan atau topografi alam yang tidak pasti; mungkin ada lubang yang tidak terlihat yang siap menenggelamkannya atau tumbuhan berbisa yang siap meracuninya.

Untuk itu, anak-anak harus mendapatkan pemahaman yang memadai ketika menggunakan media massa itu. Pendidik adalah variabel penting dalam hal ini, sehingga pendidik harus memiliki pengetahuan media literacy yang cukup. Sebab pendidikan yang akan menjadi agen sosialisasi mana isi media yang baik dan tidak baik dan pendidiklah yang akan menjadi interpreter yang baik untuk menerjemahkan mainstream isi media.

B. ANALISIS DATA

Ditengah kuatnya pengaruh media massa bagi anak didik saat ini baik yang disampaikan lewat televisi, radio, surat kabar maupun internet, maka pendidik harus

memiliki pengetahuan dan pemahaman yang memadai tentang seluk-beluk media massa. Sebab pendidik memiliki waktu yang cukup besar dalam berinteraksi dengan anak didiknya. Ia bisa mempengaruhi anak didiknya dengan pengetahuannya. Dilain pihak, setelah selesai aktivitas sekolahnya, anak-anak sekarang waktunya banyak dihabiskan dengan mengkonsumsi isi media massa.

Jalaludin Rahmat, 2008, mengungkapkan *Media is The First God*, media adalah Tuhan pertama bagi khalayak saat ini. Seperti halnya pemahaman kita Tuhan dalam konteks agama samawi, maka media menjadi panutan, tempat mencari, berpaling dan banyak tujuan lainnya dari manusia.

Jika pendidik memiliki pengetahuan tentang media massa secara memadai, maka pendidik dapat memberikan pencerahan, pendampingan dan nasehat sebagai penyeimbang wacana yang disampaikan media massa yang seringkali kontraproduktif dengan pembelajaran positif yang diberikan oleh orang tua, lingkungan maupun sekolah. Sebaliknya, jika pendidik tidak memiliki pengetahuan cukup tentang media massa, maka pengaruh media massa akan lebih dominan membentuk cara berpikir dan berperilaku anak didik saat ini. Pendidik memiliki pengaruh yang kuat jika menyadari perannya. Pepatah jawa mengatakan, guru iku digugu lan ditiru (pendidik/guru itu diikuti dan menjadi teladan). Ini merupakan peluang terbaik bagi guru untuk meningkatkan perannya.

Ditengah dominasi media massa bagi kehidupan kita, maka pendidik semakin signifikan perannya bagi anak didiknya sekaligus menyelamatkan generasi penerus bangsa ini dengan pemahaman yang komprehensif tentang media massa. Memang jika kita amati sekarang terkait dengan hal ini ada kesenjangan antara pengetahuan pendidik

seputar media massa dengan tugas memberikan pengetahuan dan pendampingan anak didik dalam mengkonsumsi media massa. Masih harus diperlukan transfer pengetahuan mengenai massa kepada pendidik ini.

Dalam penyajian data, salah satu informan mengungkapkan bahwa dengan penggunaan media massa yang tinggi, anak-anak didik menjadi malas dan enggan untuk belajar. Waktu belajar tereduksi menjadi waktu untuk menggunakan media massa.

Fenomena ini, dalam teori media massa disebut sebagai *displacement effect*. Mengutip ahli sebelumnya, Jalaludin Rahmat, mengungkapkan *displacement effect* adalah kecenderungan penggunaan media massa telah menggantikan kebiasaan-kebiasaan lama masyarakat. Jika sebelum banyak televisi seperti sekarang ini, setelah mahgrib, anak-anak mengaji dimushola-mushola. Tetapi kini, setelah mahgrib anak-anak menonton tayangan televisi. Termasuk juga mendisipalce waktu belajar efektif anak-anak didik.

Selain secara teknis terjadi perubahan kebiasaan dalam masyarakat, khususnya anak-anak usia sekolah, yang lebih penting dan perlu disadari bahwa media massa adalah agen sosialisasi penting dalam kehidupan masyarakat saat ini. Dimedia inilah anak-anak belajar tentang nilai, norma dan kehidupan ini.

Media massa bersaing dengan agen-agen sosialisasi lainnya seperti guru dan orang tua. Umumnya nilai-nilai yang diajarkan disekolah dan di rumah beragam. Namun media massa sering melenceng, menampilkan perilaku-perilaku negatif yang berlawanan dengan apa yang diajarkan guru disekolah dan orang tua di rumah. (Majalah Ummi edisi 04 april 2013).

Sebagaimana anak-anak belajar dari orang tua dan guru, maka anak-anakpun belajar dari media massa. Teori yang

menjelaskan bagaimana efek media massa dalam perilaku belajar, yaitu Social Learning Theory (Teori belajar sosial). Pendekatan ini melihat media massa sebagai agen yang powerful yang mengarahkan perilaku manusia. (Majalah Ummi Edisi 04 april 2013).

Sederhananya teori ini melihat bahwa orang dapat meniru tindakan yang diamatinya dari media. Media memberikan model untuk bertingkahtlaku. Seperti halnya anak-anak meniru tindakan orang lain disekitarnya, maka anakpun meniru apa yang dibayangkannya dari media massa. Jika media massa menampilkan isi medianya sesuatu yang negatif, maka anak-anak akan menirukan perilaku yang negatif itu.

Maka inilah pentingnya, pemahaman mengenai media massa kalangan pendidik agar secara langsung atau tidak guru dapat memberikan pendampingan bagi anak didiknya. Disajian data diatas, seorang informan juga menegaskan dengansangat lugas Ia sepakat jika anak-anak perlu diberi pemahaman tentang media massa agar anak-anak didik kritis terhadap tayangan media massa, lalu anak-anak juga perlu dilibatkan dalam mendiskusikan isi media massa agar dapat memilih isi media massa yang baik.

Media literasi mendorong siapapun terutama anak-anak didik mampu merubah adagium diatas, menjadi *What people do with media* (apa yang dilakukan khalayak terhadap media). Istilah ini menunjukkan peran khalayak yang dominan dan memiliki posisi tawar. Jika khalayak kritis terhadap isi media, maka media massa akan mengikuti kehendak khalayak, terutama khalayak yang sadar akan tayangan yang sehat bagi masyarakat.

Karena itu perlu ketrampilan melek media. Media literasi merupakan ketrampilan untuk menyadari isi media. Dalam tataran yang sederhana, melek media merupakan ketrampilan untuk mencerna dan mengkritisi isi media jika dianggap mengandung resiko. Upaya-upaya yang dapat dilakukan dalam

ketrampilan media literasi ini mencakup: Pertama, Memberikan pengetahuan kepada konsumen media kan pentingnya memiliki ketrampilan media literasi dalam menentukan tayangan media. Dengan semakin banyaknya media massa maka begitu banyak pula isi media yang ditawarkan. Disini sebenarnya, khalayak media memiliki posisi tawar yang tinggi untuk menentukan mana media yang baik dan sehat bagi khalayak. Tetapi jika pemahaman memperlakukan media ini kurang, maka posisi tawar untuk menjadi khalayak yang cerdas juga kurang memadai. Sehingga apa saja isi media ditelan mentah-mentah. Kedua, Menunjukkan resiko yang dapat terjadi apabila konsumen media menonton tayangan yang mengandung unsur-unsur berbahaya semisal seks dan kekerasan termasuk tayangan yang bersifat kriminal. Banyak sudah bukti akademik pengaruh media massa pada hal-hal tersebut. Jika khalayak sudah kritis maka bahaya itu bisa diminimalkan. Ketiga, Memberikan pembelajaran ketrampilan melek media bagi konsumen media. Ada pemaknaan sebenarnya jika kita sekarang baru menggiatkan budaya melek media ini sebab kita baru saja mengalami euforia kebebasan. Tahap ini harus kita lalu, sehingga efek samping euforia ini tidak kebablasan dan kita bisa menyelamatkan generasi muda kita dari kebobrokan mental akibat pengaruh media massa. Keempat, Meningkatkan ketrampilan komunikasi persuasif konsumen media dalam rangka sosialisasi ketrampilan media literasi pada peer group-nya. Maksudnya, mengajak orang untuk kritis pada isi media massa tidak mudah. Kita tidak mudah memaksa orang untuk berhenti menonton televisi misalnya, sebab masyarakat sedang senang-senangnya menonton televisi sebab mereka baru saja menikmati banyak pilihan acara mengingat semenjak orde baru kita hanya memiliki sangat sedikit pilihan informasi.

PENUTUP

Simpulan

Dari paparan diatas, maka dapat disimpulkan:

1. Pendidik perlu untuk menambah bekal mengajarnya dengan memahami seluk beluk media massa. Bekal ini terutama untuk membangun cara pandang guru dalam merespon dinamika anak didik yang sangat cepat dalam mengakses informasi sehingga pendidik dapat memberikan bimbingan yang terbaiknya kepada anak didiknya tanpa harus terjadi kesenjangan informasi antara anak didik dan pendidiknya.
2. Para pendidik harus memahami secara kontekstual dampak media terhadap anak didik secara umum. Ini diperlukan agar para pendidik lebih waspada terhadap pengaruh media sehingga mereka lebih responsif dalam upaya mengantisipasi kemungkinan terburuk dampak media pada anak didiknya.
3. Seperti halnya proses filsafati keilmuan yang telah berkembang, isi media massa berpotensi menimbulkan dialektika dalam menemukan kebenaran. Isi media yang beragam itu dapat menimbulkan pemaknaan kebenaran dan ketidakbenarannya. Dialektika ini akan semakin obyektif dan fungsional jika pemakna kebenaran memiliki bekal yang cukup, yaitu pengetahuan tentang media massa.
4. Media literasi memberikan kontribusi yang sangat besar dalam membantu pendidik dan anak didik untuk memperlakukan isi media secara proporsional. Artinya, dengan pemahaman media literasi ini pendidik dan anak didik akan menjadi insan yang kritis terhadap media massa dan tidak menelan mentah-mentah semua isi media, tetapi memilih yang baik bagi dirinya untuk mengembangkan potensi terbaiknya.

Saran

1. Mencermati fenomena penggunaan media saat ini, sudah saatnya lembaga pendidikan mengadakan pelatihan media literasi baik kepada para pendidiknya maupun kepada anak didiknya.
2. Lembaga lain yang berkompeten seperti lembaga pendidikan tinggi yang memiliki program studi terkait perlu secara proaktif melakukan sosialisasi media literasi kepada semua pihak melalui program pengabdian pada masyarakat.
3. Pemerintah daerah juga memiliki peran yang signifikan pada program sosialisasi ini, terutama kantor infokomnya untuk ikut bersama-sama menjadikan media literasi sebagai program bersama agar menjadi perhatian bersama pula.

DAFTAR PUSTAKA

- Idi Subandi Ibrahim, 2004, *Komunikasi Empatik*, Rosda, Bandung.
- HB Sutopo, 2002, *Penelitian Kualitatif*, UNS Press, Surakarta.
- Ishadi SK et.al, 1997, *Becinta dengan Televisi*, Rosda, Bandung.
- Nurwaya, 2006, *Matinya Ilmu Komunikasi*, _____
- Pramono, 1997, Skripsi; *Penelitian Kompetisi Media*, UNS, Surakarta
- Sugiyono, 2012; *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif*, Alfabeta, Bandung
- Majalah UMMI, No. 1/XXVI/Januari 2014
- Majalah UMMI No. 04 April 2013
www.pendidikan.karakter.com
Juansyah.wordpress.com/2012/07/29

**POLA ASUH KELUARGA BESAR (*EXTENDED FAMILY*)
TERHADAP TUMBUH KEMBANG ANAK
(Studi kasus penerapan pola asuh keluarga besar (*extended family*)
terhadap tumbuh kembang anak pada keluarga TKW di Desa
Polorejo, Kecamatan Babadan, Kabupaten Ponorogo)**

Ekapti Wahjuni Dajuwitaningsih

Dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Abstrak

Keluarga besar(*extended family*) ini antara lain kakek nenek (dari ayah atau ibu dan saudara kandung) ikut bertanggung jawab dalam pengasuhan anak yang ditinggal ibunya kerja TKW ke Luar Negeri, menimbulkan pola asuh yang berbeda dalam perkembangan pembentukan karakter dan kepribadian anak. Peneliti menggunakan penelitian kualitatif deskriptif, dan menentukan informan penelitian ini menggunakan Teknik Snow Ball (Teknik Bola Salju), Adapun proses analisis data Model Intraktif Analisis Data. Hasil penelitian sebagai berikut Pola Asuh oleh Nenek baik dari Ayah maupun Ibu mengasuh dengan Pola Asuh Otoritatif yang menghasilkan perilaku anak menjadi berani menyampaikan pendapat, mandiri, jujur, tanggung jawab dan toleransi dan optimis dalam hidup. Pola Asuh oleh Saudara kandung Bude/Bulik dari Ayah maupun Ibu menggunakan mengasuh dengan Pola Asuh Otoriter yang menghasilkan perilaku anak berprestasi, pandai aktif, kreatif dan penurut tidak canggung bergaul dan bertanggung jawab dalam pekerjaan. Pola Asuh oleh Keluarga Besar atau campuran terdiri dari Nenek /bude/bulik baik dari Ayah dan Ibu menggunakan cara Pola Asuh Permisif sehingga menimbulkan perilaku anak mencari pelarian untuk mendapatkan keuntungan diri, tidak punya figur yang stabil. Tumbuh Kembang Anak sangat tergantung pada interaksi dan sikap yang diberikan orang tua sesuai pola asuhnya, membentuk kepribadian anak baik secara kognitif, afektif maupun konatif. Pengaruh pola asuh menghasilkan pembentukan karakter, keyakinan, dan harapan yang berbeda-beda, sesuai dengan pengalaman yang diperoleh dari lingkungan social, budaya dan psikologis dalam pengasuhan anak.

Kata Kunci : Pola Asuh, keluarga besar (*extended family*). Tumbuh kembang anak

PENDAHULUAN

Permasalahan di era modern ternyata mempengaruhi kehidupan keluarga, yang merupakan unit terkecil dari suatu bangsa. Proses modernisasi telah mendorong makin banyaknya keluarga inti untuk berpisah dengan orang tuanya. Namun dalam hal ini, hubungan kekeluargaan dan komunikasi dengan keluarga besar masih terjalin dengan baik. Adanya kesadaran terhadap peran yang

besar untuk pembentukan generasi muda baik oleh keluarga inti maupun keluarga besar, maka upaya membina interaksi antar keluarga tetap dijaga dengan baik.

Dalam fenomena dimana seorang ibu rumah tangga harus bekerja menjadi tenaga kerja wanita (TKW) di luar negeri, untuk membantu memenuhi kebutuhan keluarga, maka dalam keluarga tersebut akan mengalami *disharmonis* atau hubungan yang

tidak harmonis. Hal tersebut terjadi karena adanya konflik peran yang dijalankan oleh suami. Disamping itu, dengan bekerjanya ibu rumah tangga menjadi TKW di luar negeri akan memunculkan hubungan emosi dan perasaan yang berlawanan dengan cinta kasih, seperti kebencian, kemarahan, saling menghindari bahkan perasaan masa bodoh.

Menurut Noerwanti (2007 :2) mengemukakan bahwa :”Ketika isteri menjadi tenaga kerja wanita, keluarga yang ditinggalkan melakukan proses dialektik alamiah untuk menjawab tantangan budaya tersebut. Ketidakseimbangan dalam ekosistem keluarga itu menghasilkan pergeseran peran gender sebagai tanggapan menuju keseimbangan baru. Disebutkan bahwa kesadaran kolektif menghasilkan tiga pola pergeseran peran. Pertama suami mengambil alih peran yang ditinggalkan isteri. Mereka mengurus berbagai pekerjaan domestik, termasuk mengasuh anak. Kedua suami mengambil sebagian peran yang ditinggalkan isteri, mereka biasanya dibantu ibu mertua atau anggota keluarga dekat lain. Ketiga suami tidak mengambil peran, pola ini dapat dikatakan kegagalan keluarga dalam melakukan transformasi nilai. Dalam hal ini ibu atau mertua mengambil alih peran domestik keluarga”.

Untuk menjembatani terjadinya masalah disharmonis dalam keluarga inti, yang ibu atau istri bekerja menjadi TKW di luar negeri, maka sub sistem keluarga besar, seperti saudara, merupakan *”laboratorium sosial”* pertama bagi anak dan remaja untuk melakukan eksperimen *”peer relationship”* atau teman bergaul sebaya. Dalam hal ini, campur tangan keluarga besar terhadap tumbuh kembang anak sangat dominan sekali terutama dalam mensosialisasikan nilai-nilai luhur sosial budaya dan agama, karena adanya ikatan pola hubungan tradisional yang kuat. Pola asuh keluarga tercermin dari cara orang tua memberikan pengasuhan kepada

anak. Para peneliti yang mempelajari reaksi orang tua terhadap anak-anaknya menemukan bahwa ada tiga gaya atau cara orang tua menjalankan perannya, yaitu gaya otoriter, permisif, dan otoritatif

Bekerjanya ibu rumah tangga menjadi TKW di luar negeri tidak hanya mendapatkan motivasi dan ijin dari suami dan anaknya, tetapi juga mendapatkan motivasi dan ijin dari keluarga besarnya, baik untuk memenuhi kebutuhan keluarga batih maupun keluarga besarnya. Hal ini menunjukkan terjadinya hubungan erat diantara sub sistem keluarga, dimana setiap sub sistem mempunyai peranan dan tanggung jawab serta kewajiban tersendiri dalam menjalankan fungsinya dengan batasan yang tidak kaku, sehingga dapat menjalankan interaksi dengan anggota keluarga dan mengurangi timbulnya masalah dalam keluarga. Hubungan harmonis tersebut terwujud dalam keadaan dimana kesepakatan (konsensus) dan kompromi para anggota keluarga bisa saling menciptakan penyesuaian hubungan yang serasi atas kepentingan dan tujuannya. Salah satu kompromi yang diciptakan adalah partisipasi atas pemeliharaan dan pengasuhan anak dan remaja dalam lingkungan sosial keluarga besar. Artinya, kewajiban dan tanggung jawab tumbuh kembang anak dan remaja diserahkan kepada ayah, mertua, kakek nenek, paman bibi, adik ipar atau adik kandung, baik secara keseluruhan maupun dalam batas-batas tertentu.

Masa anak merupakan periode perkembangan yang cepat dan dapat terjadinya perubahan dalam banyak aspek perkembangan. Pengalaman masa kecil mempunyai pengaruh yang kuat terhadap perkembangan berikutnya. Pengetahuan tentang perkembangan anak dapat membantu mereka mengembangkan diri dan memecahkan masalah yang dihadapinya dan melalui pemahaman tentang.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti bertujuan untuk mendiskrisikan tentang: Penerapan Pola asuh keluarga besar (extended family, tumbuh kembang anak dan . pengaruh pola asuh keluarga besar (extended family) terhadap tumbuh kembang anak yang ditinggal ibunya menjadi TKW di luar Negeri.

METODE PENELITIAN

a. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif sebagaimana diungkapkan oleh Furchan (1992-21-22) bahwa penelitian kualitatif adalah salah satu prosedur yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dari orang-orang yang diamati. Melalui kualitatif peneliti dapat menggali subjek dan merasakan apa yang dialami dalam kehidupan sehari-hari. Adapun data yang akan dikumpulkan dalam penelitian ini adalah keluarga TKW yang bekerja di Luar Negeri yang sudah punya anak dan anaknya diserahkan dalam pengasuhan keluarga besar baik ayah maupun ibu.

b. Lokasi Penelitian

Penelitian ini mengambil lokasi di Desa Polorejo Kecamatan Babadan Kabupaten Ponorogo dengan pertimbangan bahwa di desa tersebut banyak kaum perempuan bekerja menjadi tenaga kerja wanita ke luar negeri dan dari yang tenaga kerja wanita yang berangkat ke luar negeri tersebut mayoritas sudah bersuami (berkeluarga) dan mempunyai anak.

c. Strategi Penelitian

Permasalahan dalam penelitian ini menekankan pada masalah pola asuh keluarga dan tumbuh kembang anak. Menurut bentuknya dan strategi penelitian ini adalah penelitian terpancang dengan studi kasus tunggal, dikatakan penelitian terpancang sebab peneliti sudah memilih dan menentukan variable tertentu sebagai focus utamanya sebelum memasuki lapangan

studinya. Penelitian dikatakan studi kasus tunggal karena penelitian terarah pada satu karakteristik, artinya penelitian ini dilakukan pada satu sasaran (satu lokasi, satu subjek) (Sutopo:2002,110-112).

d. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi bisa dilakukan secara langsung maupun tidak langsung. Observasi adalah teknik yang digunakan untuk menggali data dari sumber data yang berupa peristiwa, tempat atau lokasi, dan benda, serta rekaman gambar (Sutopo,2002:64).

Adapun observasi yang dilakukan pengamatan untuk menggali data dari sumber atau kepada obyek penelitian yaitu pada kehidupan keluarga TKW , peneliti melakukan observasi langsung berperan pasif, secara informal, dengan melakukan kunjungan ke lokasi penelitian (tempat tinggal Informan). Pengamatan terhadap perilaku anak-anak dalam pengasuhan keluarga besar(extended family), yang terdiri dari kakek/nenek dari ayah/ibu, dan saudara kandung dari ayah/ibu.

2. Wawancara

Teknik pengumpulan data menggunakan *Teknik Indepth Interview* (Wawancara Mendalam). ini tidak dilakukan secara ketat terstruktur, tertutup dan formal, tetapi lebih menekankan pada suasana akrab dengan mengajukan pertanyaan terbuka, lentur dan bersikap jujur dalam menyampaikan informasi Adapun wawancara yang dilakukan peneliti pada informan terdiri dari:

- a. Kakek dan nenek yang mengasuh dari ayah 2 orang
- b. Kakek dan nenek yang mengasuh dari ibu 2 orang

- c. Saudara kandung Pak De/Bu De atau pak Lik/Bulik dari ayah 1 orang
- d. Saudara kandung Pak De/ Bu De atau pak Lik/Bulik dari ibu 1 orang
- e. Anak-anak yang diasuh oleh baik,kakek/neneknya,pakde/bude atau paklik/bulik (Campuran) dari ayah dan ibu dalam satu rumah ada 2 orang

3. Dokumentasi

Dokumentasi yang berupa catatan peristiwa yang sudah berlalu bias berupa tulisan,gambar.atau karya-karya monumental dari seseorang,adapun dokumen yang diperoleh peneliti dari kelurahan dan literature serta penelusuran online dari internet.

4. Teknik Pengambilan Informan.

Dalam menentukan informan penelitian ini menggunakan *Teknik Snow Ball* (Teknik Bola Salju), yaitu peneliti memilih informan secara berantai. Jika data yang dikumpulkan dari informan ke-1 sudah selesai, peneliti minta agar informan memberikan rekomendasi untuk informan ke-2, kemudian informan ke-2 juga memberikan rekomendasi untuk informan ke-3 dan seterusnya. Proses bola salju ini berlangsung terus sampai peneliti memperoleh data yang cukup sesuai kebutuhan (Arikunto; 2002: 15).

e. Teknik Analisa Data

Penarikan kesimpulan dilakukan jika pengumpulan data dianggap cukup memadai dan dianggap selesai. Jika terjadi kesimpulan yang dianggap kurang memadai maka diperlukan aktifitas verifikasi dengan sasaran yang lebih terfokus. Ketiga komponen aktifitas tersebut saling berinteraksi sampai diperoleh kesimpulan yang mantap. Menurut

Miller dan Huberman (1992),proses analisa data tersebut dinamakan Model Interaktif Analisa

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Kondisi Lokasi Penelitian

Penduduk Desa Polorejo baik laki-laki maupun perempuan banyak yang berkerja ke Luar negeri dengan berbagai alasan dan latar belakang tujuan, semuanya dapat disimpulkan untuk mendapatkan pendapatan yang memadai atau untuk peningkatan ekonomi keluarga. Adapun Negara-negara yang menjadi tujuan untuk mencari kerja antara lain :Saudi, Arabia, Abudabi, Taiwan, Hongkong, Korea, Malaysia, Singapura.

Mayoritas TKW yang kerja ke Luar Negeri di Negara Taiwan dengan alasan pendapatannya lebih banyak dibandingkan di Saudi dan Hongkong , dari data diatas terlihat penurunan angka kerja ke Luar Negeri bagi wanita yang sudah bersuami dan mendapatkan ijin dari suami, hal ini menunjukkan bahwa masyarakat khususnya perempuan yang sudah bersuami dan mempunyai anak mulai memikirkan keutuhan keluarga daripada keretakan keluarga , karena ditinggal untuk menjadi TKW ke Luar negeri. Banyak hal yang harus menjadi tanggungan keluarga yang ditinggalkan sehingga mengakibatkan banyak masalah dalam keluarga, baik suami,anak-anak menimbulkan broken home. Dalam Pola Asuh Keluarga Besar terhadap Tumbuh Kembang Anak menjadi tanggung jawab dari kakek, nenek, bude, dan bulik dari ayah atau ibu, yang ibunya bekerja menjadi TKW ke Luar Negeri.Demikian juga anak yang mendapatkan pengasuhan menjadi obyek peneliti.

B. Diskripsi penerapan pola asuh keluarga besar/extended**1. Hasil Wawancara dengan Kakek/nenek dari Ayah yang mengasuh cucunya**

Bapak Kat umur 46 tahun atau Kakek, alamat rumah jalan Kenanga Polorejo mengatakan bahwa sejak menantu kerja di Arab Saudi saya membantu mengasuh cucu dan urusan rumah tangga anak saya bergabung dengan orang tua dan adik-adiknya, karena masih tinggal satu rumah. Jadi mulai mengasuh, mendidik, dan kasih sayang diberikan oleh semua anggota keluarga. Dengan cara ini ternyata cucu saya senang karena tidak dimarahi dan dia lebih nyaman, hasilnya di sekolah dia lebih berani untuk menyampaikan pendapat atau bertanya pada guru.

Sedangkan menurut Ibu Nur 50 tahun atau nenek sudah terbiasa dalam hidup berkumpul dengan cucu –cucu sejak menantu dan anak –anak saya menjadi TKW di luar negeri. Saya yang harus bertanggung jawab secara penuh dalam mengurus kebutuhan rumah tangga, terutama dalam mendidik cucu –cucu. Untuk memenuhi kebutuhan hidup, saya sudah mendirikan toko dan saya juga masih bekerja sambil apa saja asal halal. Dari pendapat informan tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa kakek/nenek dalam mengasuh cucunya tidak sepenuhnya menganggur tetapi mempunyai pekerjaan walaupun tidak tetap, sehingga mereka dapat memenuhi kebutuhan hidup cucunya, cara mengasuh cucunya dengan gaya permisif artinya tidak menuntut anak untuk berbuat diluar kemampuannya, tetapi anak dapat berperilaku secara alamiah tanpa rasa terbebani, sehingga dapat menyesuaikan diri dengan norma yang berlaku dalam lingkungannya.

2. Hasil Wawancara dengan Kakek/Nenek dari Ibu yang mengasuh cucunya

Nenek Kart mengasuh cucu sejak umur 4 tahun sekarang SD Klas 3, mengalami masalah kesehatannya dia sering sakit jadi saya harus berhati-hati dalam memberikan makanan dan tertib mengajak ke puskesmas agar mendapatkan obat dan vitamin, walaupun tumbuh kembangnya ada gangguan tetapi perilaku cucu saya sama dengan anak sebayanya dan saya berharap semoga cucu saya jadi adak yang sholeh saya memberikan yang terbaik buat cucu baik dalam hal makanan, pakaian, perhatian dan kasih sayang, agar dia tumbuh kembang menjadi pribadi yang baik yang berguna bagi agamanya dan masyarakatnya, saya berharap anak saya kalau sudah habis kontrak kerjanya

Sedangkan nenek Sund cucunya tari umur 16 tahun sekarang sudah duduk di SMP mengasuh sejak umur 1 tahun ibunya kerja di Hongkong dan bapaknya kerja pabrik luar kota jadi jarang pulang, mengasuh dalam masa tumbuh kembang menjadi remaja, memberikan nasehat mana yang harus dilakukan dan mana yang tidak boleh dilakukan, masalah biaya hidup semua dari saya, ya, untuk pendidikannya saya selalu mendampingi dalam belajarnya agar dia bisa lancar sekolahnya, dalam beragama saya utamakan karena sebagai dasar untuk membentuk kepribadiannya. Pengasuhan dengan gaya permisif yaitu dalam membimbing tidak bersifat mendoktrin, tetapi lebih bersifat toleransi, musyawarah, menghargai dan memberikan kesempatan untuk berpendapat. Hal ini yang membuat anak bisa lebih mandiri dan berperilaku secara normal.

3. Hasil Wawancara dengan Saudara Kandung Dari Ayah/Ibu yang mengasuh keponakannya

Menurut Bude Sam umur 44 tahun/diserahi mengasuh Habib keponakan sejak umur 1 tahun sekarang umur 8D klas 2 juga punya anak umur 11 tahun kelas 5 yang kadang-kadang bermasalah dalam bergaul dan bermain dengan anaknya, hal ini menjadi tantangan untuk memberikan yang adil pada keduanya. Keponakan manggilnya bukan bude tetapi mamah ikut-ikut kakaknya, keduanya saya sekolahkan di SD yang sama agar mendapatkan pendidikan yang baik dan bagaikan kakak adik kandung sangat rukun dan saling menyayangi, tetapi kadang juga berselisih dan betengkar. sebagai guru SD cara mendidik saya ditegur, dinasehati, dibimbing dan diberikan contoh-contoh yang baik maupun yang jelek, dan kalau ada yang melanggar biasanya saya beri sanksi, tetapi sanksi yang memndidik agar anak tahu apa kesalahannya dan kalau berprestasi juga saya berikan hadiah untuk memacu anak agar melakukan hal-hal yang positif misalnya diberi buku cerita atau mainan educative.

Berbeda dengan Bulik Mist adik kandungnya kerja di Taiwan menitipkan pengasuhan anaknya sejak umur 4 tahun sudah di TK dan dia punya anak sudah di SMP dan SMA, anak-anak saya bisa menerima kehadiran adik keponakannya bahkan menambah semaraknya rumah karena ada anak kecil yang lucu dan menggemaskan yang bisa digoda oleh kakak-kakaknya. Dalam masa pertumbuhannya tidak bermasalah karena anaknya tidak rewel dan suka makan jadi badannya sehat dan kecerdasannya baik karena banyak yang memberikan perhatian dalam pengasahan intelektualnya, baik dari sekolah maupun dalam lingkungan keluarga.

Disimpulkan bahwa walaupun anak dalam pengasuhan pakde/bude atau

paklik/bulik ini sudah ada kesepakatan agar anak mendapatkan kasih sayang, perhatian, kesehatan, pendidikan, dan keagamaan yang baik, berharap anak-anak menjadi anak yang pandai beragama dan bermasyarakat. Pola asuh otoriter karena bersifat mengatur dan memaksakan anak untuk melakukan sesuai dengan kemauan orang tua.

1. Hasil Wawancara Dengan Anak dalam Pengasuhan Keluarga Besar

Menurut tari yang diasuh oleh Nenek Sun, dan Bulik/ (Belum Menikah) merasakan kasih sayang yang tulus karena dia tidak pernah mendapatkan kasih sayang dari ibunya sendiri, yang selalu memberikan terbaik untuk kepentingannya, apalagi buliknya menemani dan memberikan apa yang ia minta asal tidak berlebihan, harapannya ibu cepat pulang dan berkumpul menjadi keluarga yang utuh.

Sedangkan menurut Hab bahwa Kakek/nenek, dan Bude adalah orang tuanya karena sejak kecil sudah dalam pengasuhannya, bahkan dia tidak merasa ada ibu yang lain kecuali budenya walaupun sudah diberitahu ibunya kerja di luar Negeri dan suatu saat pasti kembali untuk memberikan kasih sayang pada nya. belum bisa menerima karena sampai hari ini pun juga belum pulang, jadi tidak ada perasaan yang mengganggu saya nyaman dengan kehidupannya sekarang

Dapat disimpulkan bahwa anak-anak sudah merasakan kebahagiaan bersama keluarga besarnya, walaupun ada sedikit beban yang dirasakan yaitu kurangnya kasih sayang dari ibu, keinginan anak-anak bisa kembali berkumpul dengan orang tuanya seperti kehidupan anak-anak lainnya. Pola pengasuhan yang diberikan oleh banyak orang menimbulkan perhatian yang berlebihan kepada anak, mengakibatkan anak akan selalu mencari perlindungan bergantian dari hukuman yang diberikan oleh salah satu

pengasuhnya, anak pandai mengadu sana-sini untuk mendapatkan perhatian.

C. DISKRIPSI TUMBUH KEMBANG ANAK DALAM PENGASUHAN KELUARGA BESAR/EXTENDED FAMILY IBUNYA TKW DI LUAR NEGERI

1. Hasil Wawancara dengan Kakek/nenek dari Ayah/Ibu Yang Mengasuh cucunya.

Menurut Nenek Kartini sejak dititipi untuk mengasuh cucu walaupun sudah biasa namun ada juga yang menjadi kekhawatirannya “*Bahwa cucu harus sehat kalau sakit susah karena yang dipanggil –panggil ibu kandungnya, sekolahnya pintar, bisa bergaul dengan teman sebab anak yang ditinggal ibunya ke luar negeri biasanya diejek teman –temannya makanya mental harus kuat, terpenuhinya kebutuhan hidup sandang, pangan dan papan artinya anak mendapatkan pemenuhan kasih sayang, dan lingkungan yang nyaman. Inilah tugas nenek sebagai pengganti orang tua sementara berperan aktif dalam pertumbuhan anak agar anak tumbuh kembang dengan baik*” Sedangkan menurut nenek Sundari yang mengasuh Lestari “*Bahwa sejak umur 3 tahun sampai 5 tahun masa pra sekolah cucu saya sudah bisa mencontoh gambar atau benda apa yang dilihat dan membaca menulis, memasuki usia 6 tahun sampai 16 tahun dalam proses perkembangan Fisiknya baik tidak masalah sehat jarang sakit, hanya pada saat mengalami menstruasi pertama ketakutan dikiranya ada yang sakit dari dalam tubuhnya, ini saya jelaskan bahwa dia sudah akil balik atau dewasa dia harus lebih berhati-hati dalam bergaul dengan lawan jenisnya, karena pergaulan yang salah akan berakibat tidak baik bagi dirinya. Saat perjalanan menuju kedewasaan cucu itu yang membuat rasa khawatir dan takut apabila sampai terjadi pengaruh pergaulan yang tidak baik, tetapi saya sudah membekali cucu*

dengan keagamaan yang sesuai dengan norma –norma agama insyaallah bisa menjadi bekalnya dalam mengarungi pergaulannya diluar rumah.” Dapat disimpulkan bahwa Menurut informan diatas perkembangan umur anak ditandai oleh perkembangan social dan perkembangan kepribadian yang diwujudkan dalam perkembangan perilaku. Hal ini yang menyebabkan anak menjumpai pengaruh-pengaruh yang ada diluar pengawasan orang tua.

1. Hasil Wawancara Pada Saudara Kandung dari Ayah/Ibu Yang Mengasuh keponakannya

➤ Bagaimanakah tumbuh kembang anak-anak dalam asuhan bapak/ibu sebagai pak de/bude, pak lik/buliknya?

Menurut Informan baik dari bude/bulik pengasuhan anak yang diasuh disamakan dengan pengasuhan yang diberikan pada anaknya sendiri, jadi anak keponakan juga dianggap sebagai anaknya sendiri, Menurut bude samsiyah yang mengasuh andriono sejak usia 1 tahun dan sekarang sudah kelas 2 SD ada masalah karena anaknya juga masih kecil terpaut 3 tahun, tetapi tidak terlalu dipermasalahkan keduanya saya perlakukan sama dalam memberikan kebutuhan hidupnya. Sedangkan menurut ibu Murtini sebagai bulik mengasuh keponakan sejak umur 4 tahun, dia punya anak sudah duduk di SMP dan SMA, jadi kedatangan keponakan tidak menjadi masalah tumbuh kembang anak baik kasih sayangnya diberikan oleh kakak-kakaknya, terutama dari segi interaktif sosialisasi dalam meniru perilaku orang dewasa, misalnya meniru percakapan, perbuatan dari orang –orang disekitarnya, ini sebenarnya dapat menimbulkan hal yang tidak baik kalau salah dalam menirunya. Dari hasil wawancara dengan informan pengasuhan yang bersamaan

dengan anaknya sendiri sulit apalagi umurnya sebaya harus bisa bersikap bijaksana dalam menghadapi permasalahan anak-anak, karena bisa menimbulkan rasa iri, sakit hati dan dendam dari perlakuan yang tidak adil. Menurut Peneliti Pola asuh yang demikian lebih cenderung pada pola asuh otoriter, karena orang tua lebih dominan dalam mengatur anak agar sesuai dengan apa yang diinginkan orang tua. Hal ini kalau orang tua terlalu maunya sendiri mengakibatkan pertumbuhan anak menjadi anak yang takut dan pesimis merasa selalu salah dari perilakunya.

D. PENGARUH POLA ASUH KELUARGA BESAR TERHADAP TUMBUH KEMBANG ANAK YANG DITINGGAL IBUNYA MENJADI TKW DI LUAR NEGERI

Pengaruh pengasuhan, pola asuh terhadap tumbuh kembang anak menimbulkan pengaruh perilaku di masyarakat sesuai dengan sosialisasi dan interaksinya dalam keluarga. Menurut hasil observasi peneliti anak-anak yang ditinggal ibunya menjadi TKW di Luar Negeri, dari perilakunya kelihatan tidak sepenuhnya bahagia, dan selalu memperlihatkan kurangnya kasih sayang dengan mengucapkan ibunya pergi jauh cari uang banyak, artinya walaupun secara materi tercukupi namun anak tetap merasakan ada perbedaan status dalam kehidupannya sebagai anak yang tidak diasuh oleh ibu kandungnya. Dapat disimpulkan bahwa Pola pengasuhan sangat berpengaruh pada tumbuh kembang anak terhadap perubahan secara kognitif, afektif maupun konatif dan berakibat pada perubahan perilaku anak di masyarakat.

PENUTUP

Simpulan

Penerapan Pola Asuh Keluarga Besar terhadap Anak yang ditinggalkan ibunya menjadi tenaga kerja (TKW) di Luar Negeri dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan Pola Asuh oleh Kakek/Nenek baik dari Ayah maupun Ibu ada kecenderungan menggunakan cara mengasuh dengan membimbing belajar, mendidik untuk saling membantu, bersikap jujur dan hidup sederhana dan menanamkan norma, tidak memaksakan kehendaknya, ini masuk dalam Pola Asuh Otoritatif yang menghasilkan perilaku anak menjadi berani menyampaikan pendapat, mandiri, jujur, tanggung jawab dan toleransi dan optimis dalam hidup.
2. Penerapan Pola Asuh oleh Saudara kandung Bude/Bulik dari Ayah maupun Ibu ada kecenderungan menggunakan cara mengasuh dengan mengajarkan kerukunan, kasih sayang, saling tolong – menolong, menanamkan norma – norma pergaulan, dan memberikan sanksi serta reward, ini masuk dalam Pola Asuh Otoriter yang menghasilkan perilaku anak berprestasi, pandai, aktif, kreatif dan penurut tidak canggung bergaul dan bertanggung jawab dalam pekerjaan.
3. Penerapan Pola Asuh oleh Keluarga Besar atau campuran terdiri dari Nenek /bude/bulik baik dari Ayah dan Ibu ada kecenderungan menggunakan cara mengasuh memberikan kasih sayang yang berlebihan, saling membela bila salah satu ada yang menegur atau menasehati, dan menyalahkan lainnya, ini masuk dalam Pola Asuh Permisif sehingga menimbulkan perilaku anak mencari pelarian untuk mendapatkan keuntungan diri, tidak punya figur yang stabil, juga tidak percaya diri dan tidak dapat

bertanggung jawab karena mendapatkan figur dari imitasinya dalam keluarga.

4. Tumbuh Kembang Anak sangat tergantung pada interaksi dan sikap yang diberikan orang tua sesuai pola asuhnya, yang dapat membentuk kepribadian anak baik secara kognitif, afektif maupun konatif.
5. Pengaruh pola asuh dalam tumbuh kembang anak melibatkan berbagai peranan, yang dapat menghasilkan pembentukan karakter, keyakinan, dan harapan yang berbeda-beda, sesuai dengan pengalaman yang diperoleh dari lingkungan social, budaya dan psikologis dalam pengasuhan anak.

Saran

1. Bagi keluarga besar dalam hal ini kakek/nenek, pakdhe/budhe, paklik/bulik dan suami (ayah), yang ditinggalkan oleh anak/saudara kandung/istri yang bekerja ke luar negeri, hendaknya memenuhi kewajibannya sebagai pengasuh anak dengan penuh pengertian, kesadaran, dan keikhlasan dalam menjaga, memelihara, menyayangi, dan memberikan perhatian kepada anak dan remaja agar berguna bagi masa depannya.
2. Bagi pemerintah dan pialang tenaga kerja, hendaknya memberikan jaminan keamanan dan perlindungan terhadap hukum para TKW di luar negeri, mulai dari berangkat, di tempat kerja dan sampai dengan pada saat mereka pulang.
3. Bagi masyarakat yang mempunyai keinginan menjadi TKW di luar negeri hendaknya melalui jalan yang resmi atau formal (Depnaker atau PJTKI resmi) sehingga tidak terjadi penipuan dan akhirnya dideportasi dan tidak mendapatkan perlindungan hukum.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Sujanto, 1990, *"Psikologi Perkembangan"*, Penerbit Aksara Baru, Jakarta.
- Abdullah, Irwan, 2003, *Sangkan Paran Gender*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Arikunto, Suharsimi, 2002, *"Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek"*, Penerbit Rineka Cipta, Cetakan Keduabelas, Edisi Revisi V, Jakarta.
- A. Fatchan, 2005, *"Konsep dan Metode Penelitian Kualitatif"* Prodi Pendidikan Geografi Program Pasca Sarjana PPS Universitas Negeri, Malang.
- Budiman, Arif 1983, *Pembagian Kerja Secara Seksual*, Gramedia Jakarta
- Fakih, Mansur 1996, *Menggeser Konsepsi Gender dan Transformasi Sosial*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta
- Furehan 1992, *Penelitian Kualitatif Dasar-Dasar dan Aplikasi*, YA3, Malang
- Handayani, Trisakti, Sugiarti, 2002, *Konsep dan Teknik Penelitian Gender*, Universitas Muhammadiyah Malang
- Ihromi Tapiomas, 1990, *Para Ibu Yang Berperan Tunggal Dan Berperan Ganda*, LPFE, UI Jakarta
- Jurnal Analisis Sosial, 1996, *Analisis Gender Dalam Memahami Persoalan Perempuan*, Akatiga, Edisi 4/November 1996, Bandung
- Jalaluddin Rahmat, 1996, *"Pergeseran Makna dan Fungsi Keluarga dalam Masyarakat Modern"*, Penerbit Pustaka Pelajar, Jakarta.

PEMBELAJARAN AKTIF DALAM DUNIA PESANTREN

Anip Dwi Saputro

Universitas Muhammadiyah Ponorogo

anipdwisaputro@gmail.com

Abstrak

Dunia pendidikan kita saat ini tengah mengalami sebuah krisis yang cukup serius. Krisis ini tidak saja disebabkan oleh kurangnya anggaran pendidikan yang diberikan oleh pemerintah dalam membiayai kebutuhan vital dalam dunia pendidikan kita, tetapi juga lemahnya tenaga ahli dan visi politik pendidikan nasional yang tidak jelas.

Makalah ini akan mengkaji tentang pembelajaran aktif (*active learning*) dalam dunia pesantren dan dunia pendidikan secara umum (sekolah umum). Dalam dunia pesantren dikenal dengan istilah tholib atau murid, yaitu mereka yang aktif untuk mencari dan mereka yang mempunyai irodah untuk memperoleh ilmu. Tetapi sayang filosofi ini kurang begitu dihayati dan diterapkan, bahkan yang menonjol adalah tradisi hafalan dan ketundukan tanpa sikap kritis pada kyainya (pimpinan pesantren).

Pembelajaran aktif dalam dunia pesantren sangat diperlukan untuk menjadikan proses pendidikan lebih sehat dan lebih menjajikan bagi masa depan para santri di dalam pesantren sehingga mereka yang memiliki bibit unggul bisa terus berkembang dan berhasil.

Guru yang baik adalah guru yang juga bisa belajar dari muridnya. Murid adalah gurunya guru. Dan setiap murid adalah sebuah dunia yang unik yang perlu dipahami secara individual. Maka dari itu sangat perlu dikembangkan dan diterapkan sebuah pembelajaran aktif dalam dunia pesantren dan dunia pendidikan secara umum.

Kata Kunci: pembelajaran aktif, guru, murid, pondok pesantren

PENDAHULUAN

Dalam sebuah pembelajaran, strategi memiliki peran yang cukup besar dalam mencapai sebuah tujuan. Karena itu strategi menjadi sarana dan salah satu alat untuk mencapai tujuan, yaitu dengan materi pembelajaran atau strategi pembelajaran yang tersusun rapi dalam kurikulum pendidikan. Strategi pembelajaran yang tidak tepat akan menjadi pengganggu kelancaran jalannya proses pembelajaran. (Armai Arief, 2002: 109)

Pesantren merupakan sebuah model lembaga pendidikan islam tradisional dan tertua di Indonesia, yang sejak awal keberadaannya bertujuan hendak membina individu-individu muslim yang memiliki karakter Islami, yaitu cirri-ciri kepribadian

Islami, yang tampil dalam pola fikir, pola sikap dan pola tindaknya, yang dalam istilah islam disebut dengan al-akhlaqul karimah. Perkembangan sistem pendidikan modern yang memperkenalkan sistem sekolah tidak mampu menggeser sistem pesantren dan menghapus keberadaan pesantren dengan karakteristik-karakteristiknya yang telah berurat-berakar sejak lama. (Syamsu Rizal, 2012: 3)

Keberadaan pesantren dalam lintasan sejarah Nusantara berkaitan erat dengan tumbuh-kembangnya masyarakat Islam, baik secara kuantitas ataupun kualitas. Zamaksharyi Dhofir (1994: 13) berpendapat: "*Karena Islam tidak dapat memainkan peranan penting dalam percaturan politik di kota-kota di Jawa, maka pusat-pusat studi Islam pindah*

ke desa-desa dalam kompleks pesantren yang dikembangkan oleh para kyai."

Bagaimana menerapkan pembelajaran *active learning* dalam dunia pesantren di Indonesia? Salah satu ciri khas proses pendidikan di Pesantren adalah penekanan pada pembelajaran secara aktif dan mandiri, sehingga santri tidak melulu mengandalkan pengajaran dari kyai dalam memperoleh pengetahuan dan mengembangkan ketrampilan hidupnya, tetapi kreatif menciptakan berbagai kegiatan yang mendukung proses pembelajarannya.

Dalam pendidikan pesantren siswa dalam pembelajaran dituntut berperan aktif dalam aktifitas belajar, ketika siswa pasif, atau hanya menerima dari guru, ada kecenderungan cepat melupakan apa yang telah diberikan. Oleh sebab itu, diperlukan perangkat tertentu untuk dapat mengikat informasi yang telah diberikan. Belajar aktif adalah salah satu cara untuk dapat mengikat informasi yang baru kemudian menyimpannya dalam otak.

Lebih jauh menurut Hisyam Zaini (2002: xiii) salah satu faktor yang menyebabkan informasi mudah dilupakan adalah faktor kelemahan otak manusia itu sendiri. Belajar yang hanya mengandalkan indra pendengaran mempunyai beberapa kelemahan, padahal hasil belajar harus disimpan dalam waktu yang lama.

Berdasarkan hasil dari beberapa kajian, maka perlu adanya penerapan strategi pembelajaran aktif dalam dunia pesantren yang membuat pembelajaran dalam lingkungan pesantren menjadi lebih baik, Karena metode pembelajaran menjadi sarana dan salah satu alat untuk mencapai tujuan, tentunya dengan cara yang memungkinkan materi pembelajaran dapat dikolaborasikan dengan strategi pembelajaran yang tersusun dalam suatu kurikulum pendidikan pesantren.

METODE PEMBELAJARAN AKTIF DALAM PESANTREN

Pondok Pesantren pada umumnya menjadikan berbagai kegiatan yang biasa dilaksanakan di dalam Pondok pesantren sebagai alat dan media pendidikan karakter, sehingga metode pembinaan menjadi variatif, sesuai dengan momen-moment yang terjadi dan target yang hendak dicapai.

Pembelajaran dalam pesantren secara keseluruhan bersifat penanaman nilai ataju karakter (*value-inculcation*) dan penumbuhan nilai/karakter baik dilaksanakan secara indoktrinasi maupun model-model pembelajaran aktif (*active-learning*). Yang dimaksud dengan indoktrinasi adalah penanaman nilai-nilai normatif sebagai suatu keharusan (*imperative-categoris*), sementara pembelajaran aktif adalah penanaman nilai melalui pengalaman langsung, baik secara terbimbing, kerja mandiri, kreatifitas pembelajar, maupun kesadaran nilai karena kebiasaan. Dengan cara ini diharapkan terjadinya pertumbuhan nilai dan klarifikasi nilai secara kesadaran (*value self-clarification*). (Rizal ahmad, 2011: 7)

Model Pembelajaran Aktif dalam Dunia Pesantren

1) Model Bimbingan.

Model ini lebih banyak mengaktifkan santri/siswa agar belajar mandiri sedangkan ustadz/guru hanya mengawasi dan membimbing bila siswa mendapat kesulitan dan menghadapi masalah dalam belajarnya. Metode ini biasanya digunakan dalam kegiatan ko-kurikuler di malam hari. Santri belajar berkelompok-kelompok secara bebas, ustadz pengasuh berkeliling memantau kegiatan belajar siswa.

2) Model Penugasan.

Model ini digunakan untuk beberapa pelajaran tertentu, yaitu dengan memberikan tugas hafalan kepada santri/siswa untuk diselesaikan dalam jangka waktu tertentu. Tugas hafalan tersebut menyangkut pelajaran

Alquran, dan mahfuzat. Hafalan Al-Quran, sampai kelas VI siswa harus sudah hafal juz Amma di luar kepala. Sedangkan mahfûzât berupa kumpulan dari berbagai kalimat berhikmah dan merupakan nilai-nilai kehidupan biasanya diambil dari hikmah, hadis-hadis, ayat-ayat Al-Quran, syair-syair atau peribahasa-peribahasa.

3) Model Partisipatori.

Pelibatan langsung para santri ke dalam kancah pendidikan. Organisasi, pramuka, dan mesjid di Pondok ini merupakan alat pendidikan. Organisasi disamping sebagai alat untuk melatih keterampilan mengelola ummat atau mengelola anak didik juga untuk melatih nilai-nilai kemandirian dan keikhlasan. Pramuka disamping sebagai sarana rekreatif yang edukatif juga untuk membina disiplin dan percaya diri. Mesjid dimanfaatkan untuk menanamkan cinta pada mesjid dan semangat menghidupkannya. Dalam mengelola organisasi, siswa diatur secara bergiliran. Melalui kegiatan keorganisasian, santri mengembangkan nilai-nilai kerja, kemandirian, tanggung jawab, keikhlasan dan kejujuran serta kerjasama bersama orang lain.

4) Model Pembiasaan (*Conditioning*).

Dengan model ini siswa dibiasakan dengan tingkah laku dan perilaku tertentu agar menjadi kebiasaan pola sikap, dan tidak canggung untuk melakukan. Metode ini tampak jelas dalam kegiatan ibadah. Siswa harus sembahyang berjamaah pada waktunya, berzikir setelah dan membaca Al-Quran. Model ini juga tampak dalam menanamkan nilai kesederhanaan dengan cara menampilkan kehidupan yang sederhana.

5) Model Kerja Praktek

Dengan model ini santri mempraktekkan kegiatan-kegiatan kepesantrenan baik pembelajaran, pengasuhan, maupun pengelolaan Pondok. Digunakan untuk santri masa bakti, yaitu

pengabdian kepada Pondok bagi santri yang telah menyelesaikan program pendidikannya.

Model-model pembelajaran-aktif (*active-learning*) ini dialami santri selama proses pendidikan di Pondok Pesantren berlangsung. Dalam proses tersebut, para santri mengalami beragam proses belajar, yaitu (1) Belajar di bawah pengarahannya ustadz/guru; (2) Belajar mandiri di bawah bimbingan dan pengawasan ustadz/guru; (3) Belajar membiasakan sesuatu yang patut dan baik; (4) Belajar hidup bermasyarakat; (5) Belajar melalui pengalaman; (6) Belajar mengurus diri sendiri; (7) Belajar memanfaatkan waktu; (8) Belajar mengikatkan diri terhadap norma-norma agama dan norma kehidupan dan mentaati aturan kelompok

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pembelajaran Aktif (*Active Learning*)

Pembelajaran aktif adalah pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif membangun sendiri konsep dan makna melalui berbagai kegiatan. Pembelajaran aktif ini siswa yang harus dituntut aktif bukan guru yang aktif, guru harus kreatif dalam mengelola pembelajaran dan tidak lupa harus kreatif menyiapkan media pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran sehingga akan didapat suatu pengalaman belajar yang aktif.

Pembelajaran aktif (*active learning*) dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh anak didik, sehingga semua anak didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki. Di samping itu pembelajaran aktif (*active learning*) juga dimaksudkan untuk menjaga perhatian siswa/anak didik agar tetap tertuju pada proses pembelajaran.

Beberapa penelitian membuktikan bahwa perhatian anak didik berkurang bersamaan dengan berlalunya waktu. Penelitian Pollio (1984) menunjukkan bahwa

siswa dalam ruang kelas hanya memperhatikan pelajaran sekitar 40% dari waktu pembelajaran yang tersedia. Sementara penelitian McKeachie (1986) menyebutkan bahwa dalam sepuluh menit pertama perhatian siswa dapat mencapai 70%, dan berkurang sampai menjadi 20% pada waktu 20 menit terakhir.

Kondisi tersebut di atas merupakan kondisi umum yang sering terjadi di lingkungan sekolah. Hal ini menyebabkan seringkali terjadi kegagalan dalam dunia pendidikan kita, terutama disebabkan anak didik di ruang kelas lebih banyak menggunakan indera pendengarannya dibandingkan visual, sehingga apa yang dipelajari di kelas tersebut cenderung untuk dilupakan. Sebagaimana yang diungkapkan Konfucius:

Apa yang saya dengar, **saya lupa**

Apa yang saya lihat, **saya ingat**

Apa yang saya lakukan, **saya paham**

Ketiga pernyataan ini menekankan pada pentingnya belajar aktif agar apa yang dipelajari di bangku sekolah tidak menjadi suatu hal yang sia-sia. Ungkapan di atas sekaligus menjawab permasalahan yang sering dihadapi dalam proses pembelajaran, yaitu tidak tuntasnya penguasaan anak didik terhadap materi pembelajaran.

Mel Silberman (2001) memodifikasi dan memperluas pernyataan Confucius di atas menjadi apa yang disebutnya dengan belajar aktif (active learning), yaitu :

Apa yang saya dengar, **saya lupa**

Apa yang saya dengar dan lihat, **saya ingat sedikit**

Apa yang saya dengar, lihat dan tanyakan atau diskusikan dengan beberapa teman lain, **saya mulai paham**

Apa yang saya dengar, lihat, diskusikan dan lakukan, **saya memperoleh pengetahuan dan keterampilan**

Apa yang saya ajarkan pada orang lain, **saya kuasai**

Ada beberapa alasan yang dikemukakan mengenai penyebab mengapa kebanyakan orang cenderung melupakan apa yang mereka dengar. Salah satu jawaban yang menarik adalah karena adanya perbedaan antara kecepatan bicara guru dengan tingkat kemampuan siswa mendengarkan apa yang disampaikan guru. Kebanyakan guru berbicara sekitar 100-200 kata per menit, sementara anak didik hanya mampu mendengarkan 50-100 kata per menitnya (setengah dari apa yang dikemukakan guru), karena siswa mendengarkan pembicaraan guru sambil berpikir. Kerja otak manusia tidak sama dengan tape recorder yang mampu merekam suara sebanyak apa yang diucapkan dengan waktu yang sama dengan waktu pengucapan. Otak manusia selalu mempertanyakan setiap informasi yang masuk ke dalamnya, dan otak juga memproses setiap informasi yang ia terima, sehingga perhatian tidak dapat tertuju pada stimulus secara menyeluruh. Hal ini menyebabkan tidak semua yang dipelajari dapat diingat dengan baik.

Penambahan visual pada proses pembelajaran dapat menaikkan ingatan sampai 171% dari ingatan semula. Dengan penambahan visual di samping auditori dalam pembelajaran kesan yang masuk dalam diri anak didik semakin kuat sehingga dapat bertahan lebih lama dibandingkan dengan hanya menggunakan audio (pendengaran) saja. Hal ini disebabkan karena fungsi sensasi perhatian yang dimiliki siswa saling menguatkan, apa yang didengar dikuatkan oleh penglihatan (visual), dan apa yang dilihat dikuatkan oleh audio (pendengaran). Dalam arti kata pada pembelajaran seperti ini sudah diikuti oleh reinforcement yang sangat membantu bagi pemahaman anak didik terhadap materi pembelajaran.

Pembelajaran aktif akan lebih tampak dan menunjukkan kadar yang tinggi apabila pembelajaran berorientasi pada siswa. Terdapat 7 dimensi proses pembelajaran yang mengakibatkan terjadinya pembelajaran aktif, yaitu (Mc Keachie, 1986)

- 1) Partisipasi siswa dalam menetapkan tujuan kegiatan pembelajaran.
- 2) Tekanan pada aspek afektif dalam belajar.
- 3) Partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, terutama berbentuk interaksi antarsiswa.
- 4) Penerimaan guru terhadap perbuatan dan kontribusi siswa yang kurang relevan atau bahkan sama sekali salah.
- 5) Kekompakan kelas sebagai kelompok.
- 6) Kebebasan diberikan kepada siswa untuk mengambil keputusan-keputusan penting dalam kehidupan sekolah.
- 7) Jumlah waktu yang digunakan untuk menanggulangi masalah siswa baik yang berhubungan maupun yang tidak berhubungan dengan pembelajaran.

Sekolah yang melakukan pembelajaran aktif dengan baik harus mempunyai karakteristik, yaitu: pembelajaran berpusat pada siswa, guru membimbing dalam terjadinya pengalaman belajar, tujuan kegiatan tidak hanya sekedar mengejar standar akademis, pengelolaan kegiatan pembelajaran dan penilaian (Joni, R dalam Nurhayati, 2008).

- 1) Pembelajaran berpusat pada siswa. Siswa berperan lebih aktif dalam mengembangkan cara-cara belajar mandiri. Siswa berperan serta pada perencanaan, pelaksanaan dan penilaian proses belajar. Pengalaman siswa lebih diutamakan.
- 2) Guru membimbing dalam terjadinya pengalaman belajar. Guru bukan satu-satunya sumber belajar. Guru merupakan salah satunya sumber belajar, yang memberikan peluang bagi siswa agar dapat memperoleh pengetahuan atau

ketrampilan sendiri melalui usaha sendiri, dapat mengembangkan motivasi dari dalam dirinya, dan dapat mengembangkan pengalaman untuk membuat suatu karya.

- 3) Tujuan kegiatan pembelajaran tidak hanya untuk sekedar mengejar standar akademis. Selain pencapaian standar akademis, kegiatan ditekankan untuk mengembangkan siswa secara utuh dan seimbang.
- 4) Pengelolaan kegiatan pembelajaran ditekankan pada kreativitas siswa, dan memperhatikan kemajuan siswa untuk menguasai konsep-konsep dengan mantap.
- 5) Penilaian dilakukan untuk mengukur dan mengamati kegiatan dan kemajuan siswa, serta mengukur ketrampilan dan hasil belajar siswa.

B. Pendidikan Pesantren

Syukri Zarkasyih, A.S., (2005: 3-4), mengutip Yacub mendefinisikan pesantren sebagai "lembaga pendidikan Islam yang penyelenggaraan pendidikannya dilaksanakan dengan cara non kasikal, pengajarnya seorang yang mempunyai ilmu agama Islam dan melalui kitab-kitab agama Islam klasik (kitab kuning) dengan tulisan Arab dalam bahasa Melayu Kuno atau dalam bahasa Arab". Meskipun demikian, kedua karakter non-klasikal dan kitab-kitab Islam klasik, dalam pengertian kontemporer tidak lagi merupakan syarat mutlak. KH. Imam Zarkasyih, pendiri Pondok Pesantren Modern Gontor, mendefinisikan pondok pesantren sebagai: "lembaga pendidikan agama Islam dengan sistem asrama atau pondok, di mana kyai sebagai figur sentralnya, mesjid sebagai pusat kegiatan yang menjiwainya, dan pengajaran agama Islam di bawah bimbingan kyai yang diikuti santri sebagai kegiatan utamanya."

Dalam penelitiannya Dhofier (1994: 2 dan 44), menyimpulkan bahwa pesantren secara tradisi memiliki lima elemen dasar pembentuknya, yaitu kyai, masjid, santri, kitab-kitab Islam klasik dan pondok. Ini

berarti bahwa suatu lembaga pengajian agama (Islam) yang memiliki kelima elemen tersebut akan disebut sebagai pesantren.

Pesantren memiliki ciri khas yang membedakannya dari lembaga-lembaga pendidikan lainnya. Ciri khas tersebut di antaranya:

a. Pendirian bersifat *Individual-Initiative*

Berdirinya pesantren pada umumnya atas dasar inisiatif individual dari seseorang yang memiliki keahlian dalam bidang keagamaan, yang sarana fisiknya didirikan atas biaya sendiri atau hasil gotongroyong masyarakat (Kuntowidjojo, 1988). Oleh karena itu, pertumbuhan suatu pesantren sangat tergantung kepada kemampuan pribadi kyainya (Dhofier, Z. 1994).

b. Kepemimpinan: Hereditas

Apabila seorang kyai pimpinan pesantren meninggal, kepemimpinan diteruskan oleh anaknya atau menantunya yang sudah mencapai kelayakan sebagai kyai. Hasil penelitian Steenbrink (1974: 109), menunjukkan fakta bahwa kalau salah seorang guru pesantren meninggal dan tidak ada sanak saudara atau murid yang mengambil alih kedudukannya, maka pesantren yang masyhur dapat mundur dalam waktu yang pendek.

c. Asas Interaksi: Kekeluargaan

Asas kekeluargaan sangat kuat terasa dalam masyarakat pesantren, dikarenakan kesamaan kepercayaan, kesamaan misi dan kesamaan tujuan. Ada azas kebersamaan antara mereka (*gemeinschaft*, paguyuban) dan kekompakan. Hal ini tampak dari sistem interaksi dan komunikasi di antara anggota-anggotanya.

d. Watak Norma dan Nilai: Religius

Pesantren pun memiliki norma interaksi dan nilai-nilai sosial sendiri, dimana nilai-nilai agama Islam menjadi sumber konsepsi dan motivasi" (Kuntowidjojo, 1988: 102). Norma ini berlaku dalam segala interaksi antar anggota-anggota warga

pesantren dan dengan anggota masyarakat lainnya. Bagi Steenbrink (1974:16) tidak ada tempat lain di mana suasana religius sangat kental dirasakan dalam setiap ruang waktu selain di pesantren.

Penataan asrama di lingkungan Pesantren memperhitungkan segala aspek psikologis yang mungkin timbul akibat interaksi sehari-hari di antara mereka, dengan prinsip menumbuhkan rasa persaudaraan dan menghindari efek negative yang mungkin timbul, demi membangun kepribadian yang sehat. Pergaulan antara laki-laki dan perempuan dilarang secara keras, untuk menghindari efek-efek negatif yang dapat berdampak pada tindakan yang melanggar moral dan etika Islami. Demikian juga dipisahkannya santri *shighar* (belia) dari santri *kibar* (remaja), untuk mencegah kematangan prematur pada anak-anak yang masih belia akibat pergaulannya dengan santri-santri yang sudah menginjak remaja.

Dalam muatan pendidikan di Pondok Pesantren, baik yang termuat dalam kurikulum, maupun yang tersirat dalam kegiatan ko-kurikuler atau terencanakan dalam berbagai bentuk kegiatan ekstra-kurikuler, nilai-nilai konstruktif bagi terbentuknya karakter Islami begitu kental dan kentara. Disamping materi-materi agama dan ilmu-ilmu yang langsung berhubungan dengan Islam, ilmu-ilmu umum juga diberi muatan nilai. Kegiatan-kegiatan ekstra-kurikuler, baik ta'abbudi maupun sosial dan rekreatif, dirancang untuk membangun ciri kepribadian Islam yang sehat, jasmani dan rohani, individual dan sosial.

Para ustadz di lingkungan Pondok Pesantren dituntut menampilkan nilai-nilai disiplin kepesantrenan secara konsisten di hadapan para santri. Disinipun guru bukan hanya berperan sebagai pendidik, tapi ia juga adalah pamong dan pangemong bagi para santrinya. Guru harus selalu siap untuk memberikan bimbingan dan bantuannya

kapanpun mereka membutuhkannya. Kedekatan emosional antara guru dan santri akan terbentuk, yang pada gilirannya akan terbangun proses identifikasi. Santri secara inisiatif belajar tentang nilai-nilai kehidupan melalui proses peniruan kepada orang yang dikaguminya.

Melihat Jadwal Harian Santri, sejak bangun sampai tidur tidak ada waktu kosong yang tidak terjangkau oleh proses pembelajaran yang dicanangkan oleh Pondok. Waktu demi waktu merupakan saat-saat berharga bagi pendidikan. Keseluruhan ruang dan waktu yang tersedia dimanfaatkan seoptimal mungkin untuk menanamkan nilai-nilai kehidupan yang berguna bagi masa depan para santri. Dari keseluruhan dinamika proses pendidikan sehari-hari yang teramati di Pondok Pesantren, terasa benar bahwa tidak ada ruang dan waktu yang tidak difungsikan sebagai sarana pendidikan nilai, terutama nilai moral (karakter).

C. Pembelajaran Aktif dalam Dunia

Pesantren

Pesantren, pondok pesantren, atau sering disingkat pondok atau ponpes, adalah sebuah asrama pendidikan tradisional, di mana para siswanya semua tinggal bersama dan belajar di bawah bimbingan guru yang lebih dikenal dengan sebutan Kiai dan mempunyai asrama untuk tempat menginap santri. Santri tersebut berada dalam kompleks yang juga menyediakan masjid untuk beribadah, ruang untuk belajar, dan kegiatan keagamaan lainnya. Kompleks ini biasanya dikelilingi oleh tembok untuk dapat mengawasi keluar masuknya para santri sesuai dengan peraturan yang berlaku (www.wikipidea bahasa Indonesia.com).

Pondok Pesantren merupakan dua istilah yang menunjukkan satu pengertian. Pesantren menurut pengertian dasarnya adalah tempat belajar para santri, sedangkan pondok berarti rumah atau tempat tinggal sederhana terbuat dari bambu. Di samping itu,

kata pondok mungkin berasal dari Bahasa Arab Funduq yang berarti asrama atau hotel. Di Jawa termasuk Sunda dan Madura umumnya digunakan istilah pondok dan pesantren, sedang di Aceh dikenal dengan Istilah dayah atau rangkang atau menuasa, sedangkan di Minangkabau disebut surau. Pesantren juga dapat dipahami sebagai lembaga pendidikan dan pengajaran agama, umumnya dengan cara nonklasikal, di mana seorang kiai mengajarkan ilmu agama Islam kepada santri-santri berdasarkan kitab-kitab yang ditulis dalam bahasa Arab oleh Ulama Abad pertengahan, dan para santrinya biasanya tinggal di pondok (asrama) dalam pesantren tersebut (www.wikipidea bahasa Indonesia.com).

Dunia Pesantren berpandangan bahwa tugas utama santri selama tinggal di Pondok Pesantren adalah belajar, baik melalui Pembelajaran di dalam kelas ataupun melalui pembelajaran aktif (*active-learning*) dalam kegiatan-kegiatan di luar kelas.

Belajar adalah *developmental-task* mereka, karena itu harus diisi dengan berbagai kegiatan yang menunjang kemajuan belajar mereka dalam rangka mengembangkan kepribadiannya. Dari Jadwal Aktifitas Santri Sehari-hari, tampak bahwa di dalam Dunia Pesantren kegiatan sehari-hari santri tidak terlepas dari aktifitas belajar, yang penuh dengan kegiatan-kegiatan yang bernilai Islami.

Bentuk-bentuk pembelajaran aktif (*active learning*) yang harus dialami santri selama proses pendidikan adalah (1) Belajar di bawah pengajaran ustadz/guru; (2) Belajar mandiri di bawah bimbingan dan pengawasan ustadz/guru; (3) Belajar membiasakan sesuatu yang patut dan baik; (4) Belajar hidup bermasyarakat; (5) Belajar melalui pengalaman; (6) Belajar mengurus diri sendiri; (7) Belajar memanfaatkan waktu; (8) Belajar mengikatkan diri terhadap norma-

norma agama dan norma kehidupan dan mentati aturan kelompok.

Asrama, organisasi Santri, kegiatan ekstrakurikuler, dan koperasi, Seluruhnya diberdayakan untuk dimanfaatkan sebagai arena mengembangkan diri yang utuh, terutama lagi Masjid. Asrama difungsikan sebagai sarana belajar mandiri, hidup bersama orang lain, menaati peraturan dan kepemimpinan, sederhana tetapi bersih dan rapi, berdisiplin mengatur dan memanaje waktu, dan menyusun rencana untuk hari esok. Organisasi santri dalam dunia pesantren berfungsi sebagai arena latihan bagi para santri untuk mengembangkan kemampuan menata kehidupan yang terencana dan teratur, melatih ketrampilan mengelola umat. Kegiatan Pramuka, olahraga, kesenian dan ketrampilan, berfungsi sebagai wahana bagi santri mengembangkan *Enterpreneursip & Education* yang penuh dengan keberkahan.

Sesuai dengan Undang-undang No. 20 tahun 2003 pendekatan pendidikan Islam dalam pembentukan karakter sangat penting sekali untuk di didik secara tepat supaya menjadi manusia yang berkualitas sehingga potensi yang dimiliki para santri dalam berbagai kegiatan belajar dapat tercapai dalam kondisi lingkungan yang enak, nyaman dan senang. Selain itu, kurikulum neurosains juga penanaman nilai yang membentuk budi pekerti, nilai seni, nilai budaya, kecerdasan, keterampilan dan agama.

Dunia pendidikan saat ini mencoba mengevaluasi sistem pembelajaran untuk menghasilkan manusia berkarakter. Proses pencarian jati diri sistem pembelajaran aktif dalam pesantren di Indonesia inilah yang merupakan arah untuk mencapai keseimbangan yang positif. Disinilah peran Pondok Pesantren sebagai institusi formal dalam menghadapi fenomena degradasi moral

Konsep pembelajaran aktif dalam lingkungan pesantren menegaskan bahwa setiap santri/siswa memiliki potensi otak yang

relatif sama, tinggal bagaimana dia mengolahnya dalam sebuah pembelajaran yang aktif. Bila seseorang mampu mengenali tipe belajarnya dan melakukan pembelajaran yang relevan dengan gaya belajar tersebut, maka belajar akan menjadi menyenangkan dan akan memberikan hasil yang optimal.

Dalam dunia pendidikan Islam seperti pondok pesantren, paradigma proses pembelajaran bersumber pada peserta didik dan kebijaksanaan dari guru (Anita Lie, 2004: 2). Dalam implementasi pembelajaran dalam dunia pendidikan sudah banyak berubah. Karena jarang tersentuh teori, penelitian dan pelaksanaan belajar mengajar membuktikan bahwa para guru sudah harus mengubah paradigma pembelajaran. Maka, beberapa model pembelajaran aktif dapat di implementasikan dalam pendidikan pondok pesantren, yaitu model kompetisi, individual, dan kerjasama dengan keunggulan dan kelemahan masing-masing peserta didik yang diarahkan pada proses individu dan interaksi lingkungan sosial.

Menurut Silberman, bahwa belajar aktif melakukan kegiatan peserta didik, seperti gagasan, memecahkan masalah dan praktek (Silberman, 1986: 17). Model pembelajaran aktif adalah proses membuka dan memberi kesempatan seluas-luasnya pada peserta didik untuk terlibat, baik dengan cara mendengar, melihat, bertanya maupun berdiskusi dengan peserta didik lainnya. Mereka didorong untuk belajar memecahkan masalah secara terampil dan melakukan tugas sesuai yang mereka miliki dengan kondisi pembelajaran penuh gairah, menyenangkan, dan menarik.

Pembelajaran aktif dalam dunia pesantren memberikan sebuah pencerahan yang sangat signifikan dalam membantu peningkatan hasil belajar santri/siswa dan dalam membentuk karakter yang bernilai tinggi dalam kehidupan di dunia dan di akhirat nanti. Santri dituntut untuk mengubah

diri secara mandiri dalam memecahkan persoalan pendidikan dan persoalan dalam kehidupan nyata, mampu membawa diri menjadi individu yang lebih baik dan berakhlakul kharimah.

PENUTUP

Simpulan

Pembelajaran aktif (*active learning*) dalam dunia pesantren berperan besar untuk mengoptimalkan semua potensi yang dimiliki oleh santri/siswa, sehingga semua santri dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki.

Di samping itu, pembelajaran aktif dalam lingkungan pondok pesantren sangat diperlukan untuk menjaga perhatian santri atau siswa agar tetap tertuju pada proses pembelajaran. Dan dalam proses kegiatan belajar mengajar akan lebih mudah dipahami serta lebih lama diingat siswa, apabila siswa dilibatkan secara aktif baik mental, fisik, dan sosial.

Dalam pelaksanaan pembelajaran aktif di dalam pondok pesantren seorang ustadz/guru dapat menggunakan berbagai metode yang sesuai dengan kondisi santri/siswa. Penggunaan metode/strategi belajar aktif dalam kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif apabila disesuaikan dengan kondisi lingkungan belajar dan kemampuan seorang ustadz/guru dalam melaksanakan strategi atau metode tersebut.

Saran

Peran santri, ustadz dan kyai dalam pembelajaran aktif dalam dunia pesantren menjadi sangat penting. Ustadz berperan aktif sebagai fasilitator yang membantu memudahkan santri belajar, Sedangkan kyai sebagai pengelola yang mampu merancang dan melaksanakan kegiatan belajar bermakna, serta mengelola sumber belajar yang diperlukan.

Santri juga terlibat dalam proses belajar bersama ustadz dan kyai karena siswa dibimbing, diajar dan dilatih menjelajah, mencari, mempertanyakan sesuatu, menyelidiki jawaban atas suatu pertanyaan, mengelola dan menyampaikan hasil perolehannya secara komunikatif.

Santri diharapkan mampu memodifikasi pengetahuan yang baru diterima dengan pengalaman dan pengetahuan yang pernah diterimanya.

Setiap cara atau teknik dalam pembelajaran aktif memerlukan persiapan-persiapan yang berbeda tingkat kemudahannya begitu pula dalam pelaksanaannya. Oleh sebab itu perlu dipertimbangkan dengan baik teknik yang akan dipergunakan. Kombinasi beberapa cara sepanjang proses pembelajaran dalam satu semester merupakan cara terbaik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita Lie, *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas* (Cet. 3; Jakarta: Grasindo, 2004), h. 2
- Aspin, D.N. & Chapman J.D. (2007). *Values Education and Lifelong Learning: principles, policies, Programmes*. Dordrecht, The Netherlands: Springer.
- Dhofir, Zamaksyari (1994), *Tradisi Pesantren, Studi tentang Pandangan Hidup Kyai*, Jakarta: LP3ES.
- Falsafah Undang-undang No. 20 tahun 2003
- Kuntowidjojo, (1988). *Menuju Kemandirian Pesantren dan Pembangunan Desa Prisma* 1, 1988.
- McKeachie W., *Teaching Tips: A Guidebook for the Beginning College Teacher*, Boston, D.C. Heath, 1986.
- Nurhayati, E, 2008, *Skripsi: Pengaruh Penggunaan Metode Belajar Aktif Tipe Team quiz Terhadap Minat Belajar*

Dan Hasil Belajar Kuntansi Siswa Kelas X Ak Smk Negeri 3 Jepara Tahun 2006/2007. Universitas Negeri Semarang.

Rizal Ahmad, *Pendidikan Nilai Secara Active Learning*, Jurnal Pendidikan Agama Islam – Ta’lim Volume 10 No.1 Tahun 2012.

Pollio, H.R., “*What Students Think About and Do in College Lecture Classes*” dalam Teaching-Learning Issues No. 53, Knoxville, Learning Research Centre, University of Tennessee, 1984.

Silberman, Mel, *Active Learning, 101 Strategi Pembelajaran Aktif*, (terjemahan Sarjuli et al.) Yogyakarta, YAPPENDIS, 2004

Steenbrink, A.Karel, (1994), *Pesantren, Madrasah, Sekolah: Recente ontwikkelingen in indonesisch islamondericht*. (terjemahan Karel A. Steenbrink dan Abdurrahman, cet. Kedua, April 1994)

www.wikipidea bahasa Indonesia.com *Pengertian Pesantren* (24 Oktober 2015).

www.zanefa.com *Pembelajaran Aktif*, Drs Hartono, UIN Suska Riau, (24 Oktober 2015)

Zarkasyi, KH. A. Syukri (2005:), *Gontor dan Pembaharuan Pendidikan Pesantren*,. PT Raja GrafindoPersada;Jakarta

MENGEMBANGKAN KEPERCAYAAN DIRI ANAK MELALUI KOMUNIKASI EKSPRESIF PADA PEMBELAJARAN DI KELAS ANAK USIA DINI

Apriana Khusnul Hotimah, Nurul Ukhwatun

PG PAUD FKIP UAD Yogyakarta

husnulapriana@gmail.com

Abstrak

Permasalahan yang mendasar dalam kegiatan pembelajaran anak di kelas saat ini adalah krisis percaya diri. Hal ini ditandai dengan konsep diri negatif dalam diri individu, seperti tidak bisa menunjukkan kemampuan diri dan cenderung menarik diri dari interaksi sosial dengan lingkungannya. Konsep diri ini membutuhkan perhatian khusus dalam dunia pendidikan terutama pendidikan anak usia dini. Perlu adanya pertimbangan pendidik terkait pola pembelajaran di kelas dalam penggunaan metode, materi dan cara berkomunikasi dengan anak. Pada dasarnya anak usia dini berada dalam fase perkembangan secara ekspresif, berarti anak dapat mengungkapkan keinginan dan pendapatnya menggunakan bahasa verbal maupun nonverbal. Dalam pendidikan anak disiapkan menjadi individu yang mandiri, aktif, pemberani, dan percaya diri sebagai modal awal untuk mengaktualisasikan kemampuan diri anak. Pendidik perlu pendekatan khusus dalam menerapkan strategi pembelajaran di kelas yaitu dengan komunikasi ekspresif. Sikap dan perilaku percaya diri berkembang melalui penerapan pola komunikasi ekspresif dalam pembelajaran di kelas yang interaktif serta menyenangkan. Hal ini dapat menciptakan interaksi suasana belajar yang sinergis serta nyaman bagi anak, sehingga berpengaruh pada prestasi dan potensi anak.

Kata Kunci: percaya diri, pendidikan anak usia dini, komunikasi ekspresif

PENDAHULUAN

Modernisasi bukanlah hal yang dapat dihindari namun dihadapi. Maka dari itu, perkembangan dunia pendidikan saat ini tidak hanya dituntut menghasilkan individu dengan kemampuan intelektual yang tinggi. Akan tetapi, perlu adanya keseimbangan antara kemampuan intelektual, kemampuan afektif dan psikomotor. Keseimbangan dari ketiga kemampuan ini dalam mempengaruhi sikap dan perilaku individu salah satunya kepercayaan diri. Sikap tersebut sangat dibutuhkan untuk menjawab tantangan zaman modern yang terus berkembang.

Kepercayaan diri merupakan salah satu unsur kepribadian yang memegang peranan penting bagi kehidupan manusia. Dengan percaya diri individu mampu

mengoptimalkan potensi diri, dapat mengembangkan konsep diri dan kemampuan berinteraksi sosial. Kenyataannya banyak ditemui dalam kehidupan sehari-hari sikap seseorang yang menunjukkan dirinya tidak percaya diri misalnya didalam berbuat sesuatu dihadapi dengan keragu-raguan, mudah cemas, tidak yakin, cenderung menarik diri dari lingkungan, tidak punya inisiatif, mudah patah semangat, tidak berani tampil didepan orang banyak.

Berdasarkan beberapa indikator akibat kurangnya kepercayaan diri pada individu, maka bahasan mengenai kepercayaan diri ini sangat perlu. Terkait hal ini perlu adanya perhatian khusus dari dunia pendidikan salah satunya pendidikan anak usia dini. Mengembangkan kepercayaan diri

ini dapat menjadi sumber masukan bagi pendidik untuk meningkatkan pelayanan pendidikan dengan memiliki pemahaman yang benar mengenai kepercayaan diri. Selain itu dapat menjadi alat refleksi bagi pendidik untuk dapat bersikap yang benar dalam mengembangkan kepercayaan diri pada anak.

Salah satu indikator menggapai kesuksesan dalam hidup yaitu dengan memiliki karakter yang disebut kepercayaan diri. Sebagaimana pernyataan yang diungkap oleh Suhardita (2011) Kepercayaan diri adalah sikap positif seorang individu yang memampukan dirinya untuk mengembangkan penilaian positif baik terhadap diri sendiri maupun terhadap lingkungan/situasi yang dihadapinya. Kepercayaan diri ini bukan sesuatu yang dapat tumbuh dan ada dalam diri anak dengan sendirinya.

Kepercayaan diri yang tumbuh saat dewasa mulai dibangun sejak usia dini. Pembelajaran anak usia dini yang kondusif akan menumbuhkan dan meningkatkan kepercayaan diri anak. Melalui pembentukan percaya diri maka pendidik dapat mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak, mengembangkan kreativitas dan berinovasi, berani mengambil resiko, dan mencoba hal baru. Sungguh merupakan harapan bersama kepercayaan diri dapat terwujud dalam keseharian masyarakat yang dimulai sejak dini.

Kenyataan fenomena dilapangan bahwa sikap tidak percaya diri pada anak masih rendah misalnya anak cenderung untuk menarik dirinya dari lingkungan sosial. Perasaan takut saat anak berbicara dengan orang lain. Terkait hal ini, dampak yang akan terjadi apabila tidak diatasi sejak dini maka saat dewasa akan cenderung memiliki sikap pasrah pada kegagalan, perasaan kurang dicintai/kurang dihargai oleh lingkungan sekitarnya, selalu berusaha menghindari dari tanggung jawab, sensitivitas batin yang

berlebihan, mudah tersinggung, cepat marah, dan pendendam, serta suka menyendiri.

Perlu adanya perhatian khusus terkait dampak dari kurang percaya diri pada anak terutama dalam dunia pendidikan. Pembentukan kepercayaan diri pada anak dapat dimulai dari pendidikan anak usia dini. Sebagai jenjang pendidikan paling dasar diharapkan mampu mengembangkan konsep percaya diri dalam diri anak. Untuk melaksanakan proses pembelajaran di kelas, pendidik berpedoman pada prinsip yang mampu membuat anak aktif, nyaman dan menyenangkan dalam setiap kegiatan pembelajaran. Melalui interaksi dengan komunikasi ekspresif yang interaktif di kelas.

PEMBAHASAN

1. Percaya Diri

a. Pengertian Percaya Diri

Percaya diri menurut Aprianti Rofita Rahayu (2013: 61) merupakan salah satu modal utama untuk dapat menjalani kehidupan ini dengan penuh optimisme, salah satu faktor utama yang mempengaruhi kesuksesan hidup seseorang, karena kepercayaan diri yang mantap akan menimbulkan motivasi dan semangat yang tinggi dalam jiwa seseorang. Senada dengan pernyataan Hakim dalam bukunya (Rahayu, 2013: 63) berpendapat bahwa percaya diri adalah keyakinan seseorang terhadap segala aspek kelebihan yang dimilikinya dan membuat kemampuan untuk mencapai berbagai tujuan hidup.

Sementara itu, secara khusus Pearce (Rahayu, 2013:63) menyatakan percaya diri berdasar dari tindakan, kegiatan dan usaha untuk bertindak bukannya menghindari keadaan dan bersifat pasif. Terkait dengan percaya diri anak, Woolfson (2005: 56) mengungkapkan bahwa anak yang percaya diri adalah anak yang selalu tersenyum dan menikmati hidupnya semaksimal mungkin. Anak-anak yang masih kecil pada dasarnya

mempunyai sifat percaya diri yang alami, bahkan ketika menghadapi sesuatu yang mustahil dan kegagalan berulang kali.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa percaya diri merupakan sikap mental seseorang yang mempunyai penilaian positif terhadap diri sendiri maupun lingkungannya.

b. Ciri-ciri Percaya Diri Anak Yang Rendah

Kepercayaan diri pada anak tidak semua memilikinya, ada anak yang memiliki rasa percaya diri yang tinggi dan ada pula yang rendah. Ciri-ciri anak yang memiliki rasa percaya diri yang rendah :

- 1) Ragu-ragu dalam melaksanakan tugas, karena terkadang anak yang berkata “bu guru, bagaimana caranya ini? Bu guru apa sudah benar?” dan bahkan menghindari dari tugas yang dirasa anak sulit untuk dikerjakan
- 2) Anak cenderung menutup dirinya menjadi pendiam dan pesimis.
- 3) Anak sering meminta bantuan kepada guru/pendidik.
- 4) Anak takut melakukan interaksi sosial dengan orang lain.

Dapat disimpulkan bahwa kepercayaan diri pada anak mampu memberikan kontribusi ke perkembangan kepribadian anak. Anak yang kurang percaya diri memiliki rasa ketakutan dalam dirinya. Sedangkan bagi anak yang percaya diri mampu mengembangkan keyakinan dan potensi yang ada pada dirinya untuk mencapai keberhasilan dengan sikap tenang dan optimis.

2. Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang di peruntukan bagi anak dari lahir sampai umur 8 tahun sesuai dengan pendapat Morrison “Early Childhood Education (ECE) is the education of children from birth to age eight” (Morrison, 1988:3).

Dalam masa rentang usia 0 – 8 tahun ini biasa disebut sebagai masa keemasan atau Golden Age.

Dalam masa keemasan ini perkembangan anak meliputi emosional, intelektual, bahasa, moral dan fisik anak berkembang dan bertumbuh dengan cepat. Anak usia dini pada masa ini memiliki otak yang mampu berkembang sampai 80% dari keseluruhan kemampuan anak, sifat perkembangan anak bersifat holistik dan menyeluruh.

Di Indonesia rentang waktu anak usia dini yaitu 0-6 Tahun sesuai dengan Undang-undang Nomor: 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah salah satu upaya pembinaan yang ditujukan untuk anak sejak lahir sampai dengan 6 tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan untuk anak usia dini merupakan pendidikan yang memiliki karakteristik berbeda dengan anak usia lain, sehingga pendidikannya pun perlu dipandang sebagai sesuatu yang dikhususkan.

Hal tersebut tidak perlu dipersoalkan terlalu mendasar. Sesuai dengan pendapat Kostelnik yang menyatakan “*Age is not an absolute measure of a child's capabilities and understandings, it does help establish reasonable expectations of what might be interesting, safe, achievable, and challenging for children to do.*” (Kostelnik, 1999: 18). Usia bukanlah satu-satunya alasan anak untuk mengembangkan kemampuan dan memahami sesuatu hal, dengan diketahuinya usai seorang anak akan membantu pendidik dalam memberikan alasan untuk dicapainya sebuah capaian perkembangan.

b. Prinsip Pendidikan Anak Usia Dini

Proses pembelajaran anak usia dini yang paling efektif dilakukan dengan prinsip

belajar melalui bermain. Bermain merupakan aktivitas yang fektif bagi perkembangan anak, karena dengan bermain anak akan menggunakan semua aspek perkembangannya mulai dari kognitif, bahasa, sosial emosional, dan motorik. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Morisson (1988: 146) *“Play is children’s work in the sense that they are involved in activities in which they use their time, energy, past experiences to develop talents and skills”*. Dengan bermain anak mampu merasakan setiap kegiatan yang dilakukan anak, bermain dilakukan anak menggunakan semua waktunya, energinya, dan pengalaman sebelumnya yang diperoleh anak untuk mengembangkan bakat dan kemampuan anak.

Bagi anak usia dini bermain dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun, baik dirumah, sekolah atau disetiap tempat dimana anak berada. Disaat bermain anak menggunakan berbagai hal seperti orang, benda ataupun ide yang masih belum terlihat secara konkrit. Seperti pendapat yang Kostelnik (1999: 64) *“Children play at home, at school, and everywhere in between. They play with people, things, and ideas”*. Bermain menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam proses pembelajaran anak usia dini, bermain digunakan pendidik untuk memberikan berbagai konsep pengetahuan kepada anak.

Manfaat yang diperoleh anak dengan kegiatan bermain menurut Vygotsky (Sisca Rohmaddona.2012) berpendapat bahan “pengalaman interaksi sosial merupakan hal yang penting bagi perkembangan proses berpikir anak”. Aktivitas mental yang tinggi pada anak dapat terbentuk melalui interaksi dengan orang lain. Pembelajaran akan efektif jika anak dapat belajar melalui bermain serta interaksi dengan orang lain lingkungannya. Proses interaksi tersebut antaranya dengan orang tua, pendidik maupun orang dewasa di lingkungan tempat tinggal anak dalam mencapai tugas perkembangan. Interaksi

yang dibangun dapat melalui komunikasi salah satunya melalui komunikasi ekspresif yang interaktif serta menyenangkan.

3. Komunikasi Ekspresif

a. Pengertian Komunikasi Ekspresif

Perilaku ekspresif merupakan salah satu fungsi komunikasi (Rahayu:2012). Komunikasi ekspresif dapat memperlihatkan keterlibatan seseorang secara sungguh-sungguh dalam berinteraksi dengan orang lain. Perilaku ekspresif ini hampir sama dengan keterbukaan, mengekspresikan tanggung jawab terhadap perasaan dan pikiran seseorang, terbuka pada orang lain dan memberikan umpan balik yang relevan.

Orang yang berperilaku ekspresif akan menggunakan berbagai variasi pesan baik secara verbal maupun non verbal, untuk menyampaikan keterlibatan dan perhatiannya pada apa yang sedang dibicarakan. Untuk mencapai efektivitas komunikasi, seseorang harus memiliki sifat yang berorientasi pada orang lain. Artinya adalah kemampuan seseorang untuk beradaptasi dengan orang lain selama berkomunikasi interpersonal.

Tentunya, dalam hal ini seseorang harus mampu melihat perhatian dan kepentingan orang lain. selain itu, orang yang memiliki sifat ini harus mampu merasakan situasi dan interaksi dari sudut pandang orang lain serta menghargai perbedaan orang lain dalam menjelaskan suatu hal.

b. Aspek Komunikasi Ekspresif

Menurut (Rita: 2015) Aspek komunikasi ekspresif atau nonverbal Berkomunikasi hendaknya duduk atau berdiri dengan sudut andang yang tepat dan menghargai atau sesuai dengan anak. Gunakan mimik dan bahasa tubuh yang terbuka. Pusatkan perhatian pendidik pada anak. Condongkan tubuh pendidik ke arah anak untuk menunjukkan keterkaitan dan sedikit maju untuk memberi tekanan. Tingkatkan kontak mata untuk memberi tekanan. Memberikan tanggapan yang sesuai

kepada anak, bersikap santai dan seimbang agar komunikasi dapat dilaksanakan dengan enak dan mudah.

Dapat disimpulkan bahwa dari beberapa aspek komunikasi ekspresif tersebut yang memiliki peran penting ialah bahasa tubuh yang ekspresif. Anak akan mengerti apa yang dimaksud pendidik ketika komunikasi verbal diiringi dengan nonverbal. Bahasa tubuh terdiri dari bahasa tubuh yang positif dan negatif.

No	Bahasa tubuh yang positif	Bahasa tubuh yang negatif
1	Anggukan kepala perlahan	Memainkan benda disekitarnya
2	Tubuh dicondongkan kearah anak	Tubuh yang diarahkan menjajah dari pendidik
3	Kontak mata yang intens	Kontak mata yang terbatas
4	Sikap tubuh yang terbuka dan santai.	Sikap tubuh yang gelisah

c. Komunikasi Ekspresif Interaktif Dan Menyenangkan Di Kelas

Beberapa indikator pembelajaran interaktif dan menyenangkan yang dapat di berikan kepada anak di kelas untuk mengembangkan kepercayaan diri anak antara lain :

1. Menggunakan komunikasi ekspresif

Komunikasi terdiri dari verbal dan nonverbal. Komunikasi verbal memiliki fungsi menyampaikan informasi secara lisan sedangkan nonverbal bisa berupa bahasa tubuh maupun mimik muka dan komunikasi tersebut juga dikatakan sebagai komunikasi ekspresif. Terkait dengan pendapat (Rahayu:2012), komunikasi ekspresif berfungsi untuk menyampaikan perasaan-perasaan (emosi) kita. Perasaan-perasaan tersebut terutama dikomunikasikan melalaui pesan-pesan nonverbal. Perasaan sayang, peduli, rindu, simpati, gembira, sedih, takut dapat disampaikan lewat kata-kata,

namun bisa disampaikan lebih ekspresif lewat perilaku nonverbal.

2. Ciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan

Suasana belajar yang menyenangkan akan mempengaruhi emosi anak. Hal itu akan mendorong perilaku yang baik dan dapat mengembangkan sosial anak. Terkait dengan perilaku menurut Lev vygotsky dalam Slamet Suyanto (2005:107) menyatakan bahwa belajar mempengaruhi perkembangan mental dan bahasa memegang peranan penting dalam perkembangan mental. Penggunaan bahasa yang diikuti dengan ekspresi baik dengan bahasa tubuh maupun mimik muka. Misalnya seorang guru yang mengajak anak-anak bernyanyi, terkadang ekspresi kurang berperan aktif didalamnya. Padahal ketika ingin mengajak anak semangat dalam bernyanyi, yang paling dahulu harus semangat adalah pendidik. Semangat merupakan perilaku yang dapat dilihat oleh anak melalui ekspresi wajah pendidik dengan mata berbinar-binar dan penggunaan tangang secara luwes

3. Melakukan kontak fisik

Salah satu cara untuk menarik perhatian anak, pendidik melakukan kontak fisik kepada anak secara langsung. Kontak fisik tersebut dapat berupa sentuhan. Hal tersebut merupakan salah satu komunikasi ekspresif karena dalam sentuhan ada organ tubuh yang berperan misalkan seperti tangan.

4. Memberikan reward

Berikan perasaan bahwa mereka penting dan istimewa, dengan pujian dan pelukan. Pujian/reward merupakan penghargaan respon terhadap suatu tingkah laku yang dapat meningkatkan kemungkinan terulang kembalinya tingkah laku tersebut. Penghargaan yang diberikan kepada anak harus kongkrit diikuti dengan perbuatan seperti ciuman, pelukan, dan senyuman. Hal tersebut merupakan komunikasi nonverbal/ ekspresif. Peranan reward berupa senyuman,

tepuk tangan, ciuman, dan pelukan dalam proses mengajar cukup penting terutama sebagai faktor eksternal dalam mempengaruhi dan mengarahkan perilaku siswa. Hal ini berdasarkan atas berbagai pertimbangan logis, diantaranya reward dapat menimbulkan motivasi serta kepercayaan diri pada anak.

d. Komunikasi Ekspresif Mempengaruhi Kepercayaan Diri Anak

Melalui komunikasi ekspresif maka perilaku tegas dan percaya diri pada anak dapat terbentuk. Setiap orang memiliki kepercayaan diri yang berbeda dengan yang lainnya. Kepercayaan diri pada setiap orang atau anak dipengaruhi oleh beberapa faktor baik dari orang tua/ bawaan lahir, lingkungan sekitar dan komunikasi yang diaplikasikan pendidik didalam kelas, salah satunya komunikasi ekspresif. Terkait dengan Kepercayaan diri terdapat ciri-ciri kepercayaan diri positif menurut (Rahayu, 2013:63) Kepercayaan diri positif yang dapat terbentuk dengan komunikasi antara lain :

1. Anak dapat melakukan kontak mata yang intens kepada pendidik. Kondisi didalam kelas akan meras kondusif dengan perhatian yang eksklusif kepada pendidik.
2. Anak akan duduk atau berdiri dengan tegak dan santai tanpa tekanan.
3. Ekspresi wajah anak santai dan tersenyum ketika merasa senang
4. Memiliki sikap tenang. Artinya bahwa anak yang percaya diri cenderung memiliki sikap tenang dalam menghadapi segala sesuatu.
5. Tidak tergantung dengan guru. Anak yang memiliki rasa percaya diri ketika bermain selalu dengan sungguh-sungguh, tidak selalu meminta pertolongan pendidik.
6. Memiliki rasa toleransi untuk bekerjasama dengan temannya.
7. Sikap penuh tanggung jawab. Anak membereskan mainan sendiri dan mau mengerjakan apa yang diperintah oleh

pendidik misalnya menggambar, melukis, meronce dan lain sebagainya.

8. Senantiasa gembira dan memiliki semangat yang tinggi.

PENUTUP

Simpulan

Masalah krisis percaya diri pada anak usia dini saat ini perlu perhatian khusus. Sikap kepercayaan diri pada anak perlu dibangun sejak usia dini. Kepercayaan diri merupakan modal dasar bagi anak untuk dapat mengembangkan dirinya disegala bidang. Krisis percaya diri pada anak perlu dipupuk sejak dini karena hilangnya rasa percaya diri pada anak akan membuat anak menjadi terganggu ketika dihadapkan kepada tantangan atau situasi baru. Pendidik diharapkan memiliki kompetensi yang baik dalam mengajar. Termasuk ketika ingin berinteraksi dengan anak maka yang dibutuhkan adalah kecakapan dalam berkomunikasi salah satunya melalui komunikasi ekspresif. Pentingnya penggunaan komunikasi efektif khususnya komunikasi ekspresif dapat membantu dalam mengembangkan sikap-sikap dan nilai-nilai pada anak yang berhubungan dengan pengembangan kreativitas, sikap kritis, bertanggung jawab dan percaya diri. Proses belajar mengajar akan lebih berhasil jika terjadi hubungan yang berkualitas antara pendidik dan peserta didik, semua ini dapat dicapai jika ada komunikasi yang ekspresif selama proses belajar mengajar berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. 2015. *Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak*. Diakses dari <https://www.progoldparentingclub.co.id/tips-and-tools-detail/Meningkatkan-Rasa-Percaya-Diri-Anak> pada tanggal 17 Oktober 2015.
- Izzati, Rita. 2015. *Komunikasi*. Disampaikan dalam pelatihan komunikasi bagi

mahasiswa PG PAUD Universitas Ahmad dahlan pada tanggal 3 September 2015. Tidak dipublikasikan.

Kostelnik, Marjorie J., Soederman, Anne K & Whiren, Alice Phipps. 1999. *Developmentally Appropriate Curriculum. Best Practice In Early Childhood Education*. Upper Sadlly River: Practice-Hall, Inc.

Morisson, George S.1988. *Education and Development of Infat, Toddlers, and Preschoolers*. London: Scoot, Foresman, and Company

Rahayu, Aprianti.2013.*Menumbuhkan Kepercayaan Diri Anak Melalui Kegiatan Bercerita*.Jakarta: Permata Puri Media

Rahayu, 2012. *Komunikasi*. Diakses dari [http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PSI_KOLOGI/195009011981032-RAHAYU_GININTASASI/Komunikasi.p](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PSI_KOLOGI/195009011981032-RAHAYU_GININTASASI/Komunikasi.pdf) df pada tanggal 17 Oktober 2015.

Rohmadonna, sisca. 2012. *Pembelajaran Untuk Paud*. Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/lain-lain/sisca-rahmadonna-spd-mpd/PEMBELAJARAN%20UNTUK%20PAUD.pdf>, pada tanggal 17 Oktober 2015.

Suhardita, Kadek. 2011. *Efektivitas Penggunaan Teknik Permainan Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa*.

Diakses dari http://jurnal.upi.edu/file/12-Kadek_Suhardita.pdf pada tanggal 17 Oktober 2014

Suyanto, slamet.2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*.Yogyakarta: Hikayat Publishing

ANALISIS KEBIJAKAN PENDIDIKAN KEWIRAUSAHAAN DI SKB PACITAN

Maryono

Dosen STKIP PGRI Pacitan

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan kebijakan pendidikan kewirausahaan dan faktor penghambatnya di SKB Pacitan. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Subyek penelitian dipilih secara *purposive*, terdiri dari pengelola, tutor, dan warga belajar setara Paket C. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara mendalam, dan kajian dokumen. Pengujian keabsahan data melalui teknik triangulasi sumber dan *member check*. Teknik analisis data meliputi tahap mereduksi, menyajikan data dan membuat kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Implementasi kebijakan pendidikan kewirausahaan di SKB Pacitan dilaksanakan mengacu kebijakan pemerintah pusat (UU, PP, Permendiknas RI), menggunakan kurikulum 2006, melaksanakan program SKB berbasis peminatan atau potensi peserta didik dan potensi lokal Pacitan meliputi 3 tahap Tahap persiapan: observasi, analisis dokumen dan pendataan warga belajar, penentuan jenis program dan jadwal pembelajaran; tahap pelaksanaan: dilaksanakan secara terpadu yaitu teori dan praktik, waktu pelaksanaan adalah sehari tiap minggu, jumlah peserta didik sesuai peminatan, yaitu pendidikan komputer, menjahit, sablon digital, dan *gemstone*, materi pembelajaran dengan modul, ketersediaan fasilitas di SKB cukup baik, metode pembelajaran meliputi ceramah dan praktek, tahap evaluasi dengan ujian tertulis dan uji kompetensi pada lembaga mitra yang ditunjuk; (2) faktor penghambat adalah: keterbatasan pendanaan untuk biaya penyelenggaraan, tidak adanya permodalan untuk pengembangan warga belajar dan lulusan, kurangnya pelatihan dan perhatian dari pihak Pemda dan eksternal.

Kata Kunci: Implementasi, kebijakan pendidikan, kewirausahaan

PENDAHULUAN

Pendidikan nasional di Indonesia masih menghadapi tantangan besar yang kompleks. Tantangan *pertama*, sebagai akibat dari krisis ekonomi, dunia pendidikan dituntut untuk dapat mempertahankan hasil-hasil pembangunan pendidikan yang telah dicapai. *Kedua*, untuk mengantisipasi era global dunia pendidikan dituntut untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang kompeten agar mampu bersaing dalam pasar kerja global.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek) dan informasi yang semakin pesat di era globalisasi membutuhkan kesiapan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas pada tiap negara. Melalui

penyelenggaraan pendidikan yang efektif dan bermutu, diharapkan dapat mewujudkan manusia yang berkualitas. Hal ini berdasarkan pertimbangan penting karena penyelenggaraan pendidikan tidak lepas dari tujuan pendidikan yang akan dicapai. Secara umum, keberhasilan tujuan pendidikan tidak hanya dicapai melalui pendidikan formal. Bentuk pendidikan non formal atau disebut pendidikan luar sekolah juga memberikan kontribusi yang penting guna membentuk sumber daya manusia yang diharapkan. Kedua bentuk pendidikan tersebut memiliki peran yang sama untuk tugas transformasi sosial budaya lewat transfer dan pengembangan ilmu pengetahuan, sikap,

ketrampilan, dan nilai-nilai budaya kepada individu dan masyarakat. Proses pendidikan diselenggarakan agar terjadi proses belajar dan pembelajaran yang mengarah pada perubahan positif pada aspek intelektual, mental, sosial, dan fisik.

Terdapat tiga pokok pikiran utama yang terkandung pada Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003, yaitu: (1) usaha sadar dan terencana; (2) mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya; dan (3) memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan harus mampu membentuk atau menciptakan tenaga-tenaga yang dapat mengikuti dan melibatkan diri dalam proses perkembangan, karena pembangunan merupakan proses perkembangan, yaitu suatu proses perubahan yang meningkat dan dinamis. Ini berarti bahwa membangun hanya dapat dilaksanakan oleh manusia-manusia yang berjiwa pembangunan, yaitu manusia yang dapat menunjang pembangunan bangsa dalam arti luas, baik material, spriritual serta sosial budaya.

Pembelajaran pada hakekatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Tugas guru adalah mengkoordinasikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik (Supriyono, 2009:2). Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. (UU No. 20/2003, Bab I Pasal Ayat 20). Istilah “pembelajaran” sama dengan “*instruction*” atau “pengajaran”. Pengajaran mempunyai arti cara mengajar atau mengajarkan. Dengan demikian pengajaran diartikan sama dengan perbuatan

belajar (oleh siswa) dan mengajar (oleh guru). Winkel (Sutikno, 2013:31) mengartikan pembelajaran sebagai seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian eksternal yang berlangsung di dalam diri peserta didik. Menurut Sutikno (2013:31), pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh guru (pendidik) agar terjadi proses belajar pada siswa. Pembelajaran adalah segala upaya atau kegiatan yang dirancang oleh guru (pendidik) untuk mendukung proses belajar peserta didik dengan memperhitungkan kejadian-kejadian eksternal dalam usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar yang berlangsung di dalam diri peserta didik agar terjadi proses belajar sebagai upaya untuk membelajarkan siswa.

Proses belajar dan pembelajaran dapat dilakukan berbasis masyarakat. Hal ini ini berdasarkan pertimbangan bahwa berbagai keahlian atau kecakapan sangat diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat. Oleh karena itu, pendidikan yang berorientasi kepada masyarakat harus mampu mengedepankan pendidikan yang mempunyai dasar pada kecakapan hidup. Pendidikan kecakapan hidup banyak diselenggarakan oleh lembaga non formal berbasis masyarakat.

Tujuan pendidikan luar sekolah sebagaimana digariskan PP Nomor 73 tahun 1991 adalah (a) melayani warga belajar supaya dapat tumbuh dan berkembang sedini mungkin dan sepanjang hayat guna meningkatkan harkat dan martabat serta mutu kehidupannya, (b) membina warga belajar agar memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap mental yang diperlukan untuk mengembangkan diri, bekerja mencari nafkah, atau melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi, dan (c) memenuhi kebutuhan belajar masyarakat yang tidak dapat dipenuhi dalam jalur pendidikan sekolah.

Untuk mencapai tujuannya, fungsi pendidikan luar sekolah antara lain mengembangkan cipta, rasa, dan karsa warga belajar agar lebih kreatif, mampu memahami lingkungannya, dan mempunyai kemampuan untuk mengaktualisasikan diri. Dari segi waktu, pendidikan luar sekolah ditetapkan sesuai dengan berbagai cara sesuai dengan kesempatan peserta didik. Program pembelajaran diarahkan untuk memenuhi kebutuhan dan mengembangkan peserta didik. Sedangkan proses belajar dan pembelajaran dipusatkan di lingkungan masyarakat dan lembaga, berpusat pada peserta didik dengan menggunakan sumber belajar dari berbagai keahlian (Kamil, 2010: 33-35).

Keberadaan sistem pendidikan luar sekolah (nonformal) mulai diminati masyarakat meskipun jauh dari perhatian sebagaimana pada pendidikan formal. Keberadaan pendidikan luar sekolah dianggap mampu melengkapi kebutuhan belajar masyarakat sesuai dengan kondisi mereka. Banyak penduduk yang kurang dapat mengakses pendidikan formal karena kondisi-kondisi seperti putus sekolah karena tidak memiliki biaya pendidikan, kasus kenakalan remaja, tidak adanya minat sekolah, dan alasan lainnya. Kondisi ini menyebabkan usia produktif yang seharusnya memiliki bekal pengetahuan, sikap, dan ketrampilan guna dapat melanjutkan proses kehidupan bermasyarakat yang mandiri menjadi sangat kurang. Bagi siswa *drop out* misalnya cenderung kurang memiliki akses pendidikan formal karena mendapat stigma negatif dari masyarakat. Mereka cenderung kurang memiliki *life plan* yang jelas. Beberapa penyebab adalah kurangnya motivasi dari dalam diri.

Keberadaan Sanggar Kegiatan Belajar (SKB) sebagai lembaga pendidikan di luar sistem pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan alternatif

menjadi harapan baru bagi siswa *drop out* dan warga masyarakat yang belum mengakses pendidikan tingkat SLTP dan SLTA. Pendidikan nonformal meliputi; pendidikan kecakapan hidup, pendidikan pemberdayaan perempuan, pendidikan keaksaraan, pendidikan keterampilan dan pelatihan kerja, pendidikan kesetaraan, serta pendidikan lain yang ditujukan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik. Pendidikan nonformal berupaya meningkatkan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai yang dirancang dan dilaksanakan secara berjenjang dan terstruktur dengan sistem yang luwes, fungsional dan mengembangkan kecakapan hidup untuk belajar sepanjang hayat. Depdiknas membagi kecakapan hidup (*life skill*) menjadi empat jenis, yaitu kecakapan personal, kecakapan sosial, kecakapan intelektual, dan kecakapan vokasional untuk bekerja atau usaha mandiri. Kecakapan personal dan sosial termasuk kecakapan umum. Kecakapan personal meliputi kecakapan mengenal diri (*self awareness*), dan kecakapan berfikir (*thinking skills*), (Anwar, 2006:28-32).

Untuk merespon kebutuhan masyarakat terhadap layanan dan peningkatan mutu jalur pendidikan nonformal, Direktorat Pendidikan Kesetaraan, Direktorat Jenderal Pendidikan Luar Sekolah, menyusun acuan penyelenggaraan Pendidikan Kesetaraan program Paket A, Paket B, dan Paket C. Pendidikan kesetaraan adalah program pendidikan nonformal yang menyelenggarakan pendidikan umum setara SD/MI, SMP/MTs, dan SMA/MA yang mencakup program Paket A, Paket B, dan Paket C (Penjelasan Pasal 26 Ayat (3) UU Sisdiknas No. 20/2003).

Hasil pendidikan nonformal dapat dihargai setara dengan hasil program pendidikan formal setelah melalui proses penilaian penyetaraan oleh lembaga yang ditunjuk oleh Pemerintah atau pemerintah

daerah dengan mengacu pada Standar Nasional Pendidikan (UU No 20/2003 Sisdiknas Pasal 26 Ayat (6)). Proses pembelajaran pendidikan kesetaraan lebih menitikberatkan pada pengenalan permasalahan lingkungan serta cara berfikir untuk memecahkannya melalui pendekatan antar-disiplin ilmu yang relevan dengan permasalahan yang sedang dipecahkan. Dengan demikian, penilaian dalam pendidikan kesetaraan dilakukan dengan lebih mengutamakan uji kompetensi. Konsekuensi dari pengertian ini adalah setiap peserta didik yang lulus ujian kesetaraan Paket A dan Paket B mempunyai hak eligibilitas yang sama dan setara dengan pemegang ijazah SD/MI dan SMP/MTs untuk dapat mendaftar pada satuan pendidikan yang lebih tinggi. Status kelulusan Paket C setara SMA mempunyai hak eligibilitas yang sama dengan lulusan pendidikan formal dalam memasuki lapangan kerja. Berdasarkan kajian Permendiknas RI No 14 Tahun 2007 dan Permen 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi, tampaknya ada kecenderungan adanya tuntutan pencapaian kompetensi yang sama antara pendidikan kesetaraan dengan pendidikan formal.

Tenaga kependidikan dan pendidik yang ada dalam program paket dijelaskan dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 39 Tahun 2000 tentang tenaga kependidikan pasal 20 ayat 2 menyatakan bahwa tenaga kependidikan yang akan ditugaskan untuk bekerja sebagai pengelola satuan pendidikan dan penilik di jalur pendidikan luar sekolah pada dasarnya dipilih dari kalangan tenaga pendidik.

Program Paket C adalah program pendidikan menengah pada jalur pendidikan nonformal yang dapat diikuti oleh peserta didik yang ingin menyelesaikan pendidikan setara SMA/MA. Lulusan Program Paket C berhak mendapat ijazah dan diakui setara dengan ijazah SMA/MA. Di samping itu, dalam program Paket C diberikan kurikulum

pendidikan wirausaha agar lulusan peserta didik Paket C memiliki kesiapan dalam menghadapi persaingan dalam dunia pekerjaan. Sedangkan pada SMA atau pendidikan formal belum diberikan pendidikan wirausaha dalam kurikulumnya, jadi peserta didik Paket C secara mental lebih siap untuk bekerja dalam dunia wirausaha dibandingkan siswa SMA pada pendidikan.

Program Paket C diberikan kurikulum pendidikan wirausaha agar lulusan peserta didik Paket C memiliki kesiapan dalam menghadapi persaingan dalam dunia pekerjaan. Sedangkan pada SMA atau pendidikan formal belum diberikan pendidikan wirausaha dalam kurikulumnya, jadi peserta didik Paket C secara mental lebih siap untuk bekerja dalam dunia wirausaha dibandingkan siswa SMA pada pendidikan formal. Hakekat dari program pendidikan kewirausahaan pada dasarnya merupakan proses pembelajaran penanaman tata nilai kewirausahaan melalui pembiasaan dan pemeliharaan perilaku dan sikap. Metode pembelajaran pendidikan kewirausahaan adalah menanamkan sikap, pembukaan wawasan dan pembekalan pengalaman awal yang dalam proses pembelajarannya bukan sekedar hafalan atau target kognitif, tetapi dipelajari melalui penanaman kebiasaan yang harus dikerjakan atau dilakukan sendiri secara berulang-ulang dan tidak sekedar hanya mengerti dan mengalami.

Pentingnya pendidikan kewirausahaan sebagai bekal bagi warga belajar di pendidikan luar sekolah adalah guna mendukung keberhasilan pembangunan. Sebagaimana disampaikan oleh Alma (2010: -21), wirausaha menjadi potensi pembangunan. Ada dua darma bakti wirausaha terhadap pembangunan bangsa, yaitu (a) sebagai pengusaha, melancarkan proses produksi, distribusi, dan konsumsi, (b) sebagai pejuang bangsa dalam bidang ekonomi, meningkatkan ketahanan nasional,

mengurangi ketergantungan pada bangsa asing. SKB dan PKBM menjawab kebutuhan masyarakat terhadap upaya pemerataan kesempatan memperoleh pendidikan. Macam bidang yang merupakan arahan pendidikan nonformal yakni pemberdayaan masyarakat, pendidikan kesetaraan, pelatihan dan PAUD.

Memperhatikan tujuan penting penyelenggaraan pendidikan luar sekolah untuk membekali warga belajar yang relevan dengan kebutuhan hidupnya maka pendidikan kewirausahaan menjadi bekal penting bagi warga belajar guna dapat hidup mandiri dan sejahtera dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Dengan demikian tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pelaksanaan dan faktor penghambat pelaksanaan kebijakan pendidikan kewirausahaan di SKB di Kabupaten Pacitan.

METODE PENELITIAN

Berdasarkan pada pokok permasalahan yang dikaji maka penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Tujuannya agar peneliti dapat mendeskripsikan secara jelas dan rinci serta data yang mendalam dari penelitiannya. Menurut Moleong (2011:6), pendekatan kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll., secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Penelitian dilaksanakan di SKB Pacitan pada bulan Desember 2014 sampai dengan Pebruari 2015. SKB Pacitan adalah lembaga pendidikan nonformal yang di dalamnya ada pendidikan kesetaraan kejar Paket C. Program wirausaha yang ada antara lain; (1) ketrampilan komputer, (2)

ketrampilan sablon dan digital, (3) ketrampilan menjahit, dan (4) *gemstone*.

Subyek penelitian dipilih secara *purposive*, adalah warga belajar Paket C perwakilan dari tiap jenis ketrampilan wirausaha, seorang pengelola, dan seorang tutor. Sumber data pada penelitian ini diperoleh dari orang (responden/informan), dokumen atau kenyataan-kenyataan yang dapat diamati. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu : data primer yaitu data yang diperoleh melalui penelitian lapangan, dan data sekunder yaitu data tambahan yang digunakan untuk melengkapi data penelitian. Dilihat dari sumber data, salah satunya adalah sumber tertulis. Bahan tambahan yang berasal dari sumber tertulis dapat dibagi atas sumber buku, dan majalah ilmiah, sumber dari arsip, dokumen pribadi, dan dokumen resmi (Moleong, 2011:159).

Beberapa macam metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) wawancara semi terstruktur di mana pedoman wawancaranya telah ditentukan sebelumnya oleh peneliti. Pedoman umum untuk pertanyaan awal wawancara akan dibuat sama, sedangkan perkembangan berikutnya akan menyesuaikan dengan kondisi di lapangan pada masing-masing subyek. (2) Observasi yang dilakukan adalah untuk mengamati secara langsung tindakan apa saja yang dilakukan pihak pengelola SKB Pacitan dalam penyelenggaraan kebijakan pendidikan kewirausahaan, (3) Studi dokumentasi, meliputi kajian literatur dan dokumen-dokumen berupa laporan, foto, dan lain-lain.

Pemeriksaan keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu triangulasi. Peneliti mengumpulkan data yang sekaligus menguji kredibilitas data, yaitu mengecek kredibilitas data dengan berbagi teknik pengumpulan data dan berbagai sumber data. Aktivitas dalam analisis data, yaitu: pengumpulan data, reduksi data,

penyajian data, penarikan kesimpulan/verifikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

SKB Pacitan memiliki 18 tutor meliputi satu kepala sekolah dibantu pendidik dan tenaga kependidikan. Tutor memiliki kualifikasi minimal S1 dan mengajar dan melatih sesuai dengan bidang ilmunya. SKB menerima peserta didik dari berbagai usia dan latar belakang berbeda. Warga belajar di SKB Pacitan berasal dari berbagai kecamatan di kabupaten Pacitan. Kurikulum yang diterapkan adalah KTSP 2006 dan menggunakan SKK (Sistem Kredit Kompetensi). Pembelajaran tiap minggu dilaksanakan selama enam hari, yaitu Senin hingga Jum'at mulai pukul 07.00 sampai dengan 13.00.

Kegiatan pembelajaran meliputi: (1) kegiatan tatap muka (1x50 menit), (2) tutorial (1x90 menit), dan (3) kegiatan mandiri (1x135 menit) atau sebanyak 17 mata pelajaran. Kegiatan tutorial meliputi pemberian materi MKDU, seperti materi matematika, Bahasa Indonesia, PKn, Bahasa Inggris, ekonomi, sosiologi, geografi, sedangkan materi tutorial antara lain pelajaran pendidikan agama, sejarah, fisika, kimia. Muatan ketrampilan meliputi komputer, sablon digital, menjahit, dan *gemstone*. Sedangkan program SKB tahun pelajaran 2014/2015 adalah pemberian kursus brosur (embryo dan hire), budidaya ikan air tawar (belut, nila).

Pada tahap persiapan dilakukan penentuan jenis ketrampilan. Ini berdasarkan penelusuran potensi warga belajar serta berdasarkan peluang usaha lokal. Warga belajar pada tiap tingkatan terdiri dari jenis kelamin laki-laki dan perempuan. Semua warga belajar diberikan kebebasan memilih semua jenis ketrampilan yang akan diikuti dan tidak wajib, artinya menyesuaikan peminatan dan bersifat demokratis. Bagi warga belajar laki-laki cenderung memilih komputer, sablon

digital, dan *gemstone*. Sedangkan warga belajar perempuan lebih banyak memilih komputer dan menjahit. Dengan demikian setiap warga belajar melaksanakan program pendidikan kewirausahaan yang berbeda jumlahnya.

Pendidikan wirausaha tersebut dilaksanakan total tiap hari Rabu, pukul 07.00 sampai dengan pukul 13.00 atau setara lima jam. Warga belajar dapat memanfaatkan fasilitas yang tersedia meliputi ruang komputer, ruang ketrampilan sablon digital, ruang menjahit, dan ruang *gemstone*. Tutor memberikan pembelajaran teori dan langsung praktik menggunakan modul dan sarana belajar yang tersedia.

Sebagai tahapan akhir guna mengetahui keberhasilan pembelajaran maka dilaksanakan tes tulis dan tes praktik oleh sekolah dan uji kompetensi oleh TUK (Tempat Uji Kompetensi) yang ditunjuk penyelenggara. Dengan demikian SKB menjalin kemitraan dengan lembaga pelatihan dan ketrampilan bersertifikasi nasional untuk uji kompetensi, yaitu Didi Comp (uji komputer) dan LPK (menjahit). Kelulusan ditentukan berdasarkan hasil ujian oleh tim penguji masing-masing ketrampilan. Dengan demikian tiap peserta didik/ warga belajar yang lulus mendapat sertifikat dengan predikat mahir.

Berdasarkan hasil wawancara dengan responden diperoleh informasi bahwa peminatan warga belajar pada usaha sablon digital kurang karena hambatan pada pembiayaan praktik yang cenderung mahal. Sedangkan pada usaha menjahit cenderung murah namun kreativitas dan bakat kurang. Pendidikan komputer memiliki peminat terbesar namun warga belajar kurang dapat memanfaatkan fasilitas yang tersedia sesuai tujuan. Sedangkan pelatihan *gemstone* merupakan ketrampilan baru yang banyak diminati setelah produk akik populer. Untuk menjamin mutu warga belajar

diselenggarakan pelatihan tiap satu tahun sekali oleh Dirjen Pendidikan Kesetaraan dan Keaksaraan. Inilah yang perlu ditingkatkan intensitasnya agar warga belajar semakin mahir pada kompetensi yang diikuti.

Beberapa kendala yang selama ini dikeluhkan oleh pengelola adalah masih dirasakannya diskriminasi Pemda dalam pemberian perhatian dibandingkan dengan pendidikan formal, misalnya keterbatasan terkait pengawasan mutu penyelenggaraan, pendampingan, pengadaan sarana prasarana, permodalan untuk wirausaha warga belajar. Untuk mengatasi hambatan tersebut pihak pengelola, tutor, dan tenaga kependidikan melakukan upaya-upaya antara lain dengan aktif menjalin kemitraan dengan lembaga pendidikan, lembaga ketrampilan, kantor/dinas/ badan di lingkungan Pemda, kemitraan dengan pengelola SKB/ PKBM lainnya, aktif mengikuti pelatihan-pelatihan bagi pengelola, tutor, dan warga belajar.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan penelusuran dokumen maka ditentukan pembahasan hasil penelitian ini sebagai berikut.

Implementasi Kebijakan Pendidikan Kewirausahaan

Implementasi kebijakan pendidikan kewirausahaan di SKB Pacitan dilaksanakan sesuai kebijakan pemerintah pusat sesuai UU, PP, Permendiknas RI, yaitu menggunakan kurikulum 2006 dengan melaksanakan program SKB berbasis peminatan atau potensi peserta didik dan potensi lokal Pacitan meliputi 3 tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap persiapan: observasi, analisis dokumen dan pendataan warga belajar, penentuan jenis program dan jadwal pembelajaran; tahap pelaksanaan: dilaksanakan secara terpadu yaitu teori dan praktik, waktu pelaksanaan adalah sehari tiap

minggu, jumlah peserta didik sesuai peminatan, yaitu pendidikan komputer, menjahit, sablon digital, dan *gemstone*, materi pembelajaran dengan modul, ketersediaan fasilitas di SKB cukup baik, metode pembelajaran meliputi ceramah dan praktek, strategi berpusat pada warga belajar; tahap evaluasi dengan ujian tertulis dan uji kompetensi pada lembaga mitra yang ditunjuk. Belum ada kebijakan khusus dari Pemda terkait penyelenggaraan pendidikan luar sekolah yang berfungsi untuk penjaminan mutu.

Faktor Penghambat Implementasi Pendidikan Kewirausahaan

Terdapat beberapa hambatan yang ditemui dalam implementasi kebijakan pendidikan kewirausahaan, yaitu (1) keterbatasan pendanaan untuk biaya pengembangan, (2) tidak adanya permodalan bagi para lulusan, (3) kurangnya pelatihan dan perhatian dari pihak Pemda dan eksternal.

Terkait dengan hambatan tersebut beberapa upaya telah dilakukan pengelola SKB antara lain meningkatkan akses kemitraan dengan lembaga pendidikan dan ketrampilan guna penyelenggaraan pelatihan bagi warga belajar.

Saran

Berdasarkan kondisi obyektif yang ada disarankan: (1) kepada pihak pengelola untuk meningkatkan program kemitraan dengan lembaga pendidikan tinggi, lembaga pendidikan dan ketrampilan, lembaga pemberdayaan masyarakat yang ada dalam kegiatan yang produktif melalui program kewirausahaan, (2) kepada Pemda Pacitan untuk mengeluarkan kebijakan daerah berupa program pendampingan atau peningkatan akses pendidikan yang lebih produktif setara pendidikan formal melalui penyediaan Dana Alokasi Khusus demi terwujudnya capaian pemerataan akses pendidikan sesuai RPJMD perubahan 2011-2016, (3) kepada lembaga pendidikan dan ketrampilan untuk

meningkatkan kemitraan dalam program pemberdayaan masyarakat yang efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Alma, Buchari. 2010. *Kewirausahaan untuk Mahasiswa dan Umum*. Bandung : Alfabeta
- Anwar. 2006. *Pendidikan Kecakapan Hidup*. Bandung: Alfabeta
- Kamil, Mustofa. 2010. *Model Pendidikan dan Pelatihan (Konsep dan Aplikasi)*. Bandung : Alfabeta
- Moleong, Lexy J. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Republik Indonesia. 1991. Peraturan Pemerintah Nomor 73 tahun 1991 tentang Pendidikan Luar Sekolah
- Republik Indonesia. 2003. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Republik Indonesia. 2006. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2003 Tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah
- Republik Indonesia. 2007. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2007 Tentang Standar Isi untuk Program Paket A, Program Paket B, dan Program Paket C
- Supriyono, Agus. 2009. *Cooperative Learning*. Jakarta: Pustaka Pelajar
- Sutikno, Sobry. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Lombok: Holistica.
- Tim Penyusun. Tanpa tahun. Pengembangan Model Pendidikan Kecakapan Hidup. SD/MI/SDLB-SMP/MTs/SMPLB-SMA/MA/SMALB SMK/MAK. Jakarta: Pusat Kurikulum, Balitbang Depdiknas. www.puskur.ne

TELAAH MASA ADAPTASI ANAK SAAT PERTAMA MASUK SEKOLAH DENGAN HUBUNGAN POLA ASUH ORANG TUA

Sulastya Ningsih

(PG PAUD FKIP UAD Yogyakarta)

email:sulastyasulas@gmail.com

Abstrak

Tahun ajaran baru merupakan saat yang menggembirakan sekaligus menakutkan bagi sebagian anak, khususnya anak usia dini. Anak akan mulai belajar melepaskan diri dari ketergantungan bersama orang tuanya. Masa yang menegangkan ketika anak harus bergabung dengan teman dan guru baru yang belum dia kenal sama sekali, sehingga anak merasa bahwa lingkungan baru sangat menakutkan. Namun, ada anak yang mudah beradaptasi dan ada pula anak yang membutuhkan waktu cukup lama untuk beradaptasi dengan sekolah. Anak yang dibesarkan dalam lingkungan keluarga harmonis, dengan jalinan kasih sayang menjadikan anak berfikir positif seperti apa yang dialaminya. Anak akan memandang lingkungan baru terasa nyaman seperti yang ada di dalam rumahnya, walaupun ada perasaan cemas pada awal masuk sekolah. Demikian sebaliknya jika pengalaman bersama keluarga penuh negatif, kurangnya kasih sayang, banyak tekanan serta rendahnya penghargaan terhadap anak. Pengalaman tersebut juga akan membentuk skema berfikir yang negative dan penuh kecurigaan. Hal tersebut menjadikan anak cemas lebih tinggi dan takut dengan lingkungan baru yang akan dimasukinya. Peran orang tua sebagai figur dalam mengukir masa depan anak adalah sangat menentukan. Orang tua adalah guru pertama bagi anak yang dapat meyakinkan anak dalam beradaptasi dengan lingkungan eksternal selanjutnya.

Kata kunci: masa adaptasi, pola asuh, orang tua

PENDAHULUAN

Setiap tahun sekolah dihadapkan dengan masa tahun ajaran baru sehingga sekolah kerepotan mengurus siswa baru. Sebanyak 20%-30% populasi usia 5-6 tahun (Rubin dan Balow, 1978; Eedelbrock dan Achenbach, 1981) mengalami masalah penyesuaian diri yang cukup serius di kelas dan di sekolah terkait interaksi dan emosional anak. Usaha anak untuk beradaptasi memerlukan sejumlah keterampilan sosial. Anak dituntut mampu untuk menyelesaikan masalah di sekolah.

Saat anak mulai sekolah mereka pasti dihadapkan dengan banyak permintaan, tantangan, negosiasi kelas dan sekolah. Terlebih lagi mendapatkan penerimaan dari kelompok teman sebaya yang baru. Saat anak

berkembang selama satu tahun, di sekolah mereka harus berhadapan dengan interpersonal dan tugas kognitif yang semakin banyak. Teori baru-baru ini mengenai kemampuan awal menyesuaikan diri di sekolah (Ladd, 1989) menyatakan bahwa tingkat anak beradaptasi pada tantangan ini yaitu untuk merasa nyaman didalam lingkungan sekolah, maka sekolah tersebut dapat dikatakan berhasil. Anak yang mudah beradaptasi tergantung dari banyaknya *support* yang mereka terima dari guru, orang tua, dan teman kelas.

Dukungan yang diterima anak sangat potensial dan penting adalah dukungan dari teman kelas (Rekeiten, 1961; Levine, 1966).

Penelitian (Gary W, 1990) yang di lakukan pada 125 anak di Midwestern

menyebutkan bahwa ada dua perilaku anak yang muncul ketika anak pertama kali beradaptasi dengan lingkungan sekolah yaitu 1) anak dapat melakukan adaptasi atau menyesuaikan diri, 2) anak yang memiliki kecemasan sehingga anak menghindar dalam penyusuan di sekolah.

Kebiasaan di rumah, urutan kelahiran, suasana rumah, interaksi yang terjalin dalam keluarga dan teman bermain dalam lingkungan sangat berperan penting terhadap masa adaptasi anak dalam lingkungan baru.

Anak yang dibesarkan dalam lingkungan keluarga harmonis, terbuka, penuh kasih sayang, dan perhatian, akan menjadikan anak berfikir positif seperti apa yang dialaminya di rumah. Anak memandang lingkungan baru terasa nyaman seperti yang ada di dalam rumahnya. Perasaan cemas pada awal masuk sekolah sering terjadi, namun bagi anak yang dibesarkan oleh situasi demikian akan mudah merubah suasana negatif menjadi positif seperti pengalaman yang pernah dialami bersama keluarga. Pengalaman akan membentuk skema berfikir yang mempengaruhi suasana hati dan perilaku. Sebaliknya jika pengalaman bersama keluarga penuh kebencian, kurangnya kasih sayang, banyak tekanan serta rendahnya penghargaan terhadap anak, sehingga terbentuknya skema berfikir yang negatif, skeptik, dan penuh kecurigaan dan menjadikan anak memiliki kecemasannya lebih tinggi dan takut dengan lingkungan baru yang akan dimasukinya. Anak berfikir bahwa teman dan gurunya juga sama dengan apa yang didapatkan dalam hidupnya (Mu'arifah, 2015). Penting bagi orang tua untuk menyiapkan mental anak untuk masuk sekolah. Jauh-jauh hari sebelum anak mau masuk TK, orangtua juga perlu membekali ketrampilan bersosialisasi/berteman pada anak sehingga anak dapat cepat memperoleh teman saat baru masuk sekolah. Selain itu,

kepandaian anak dalam menjalin pertemanan juga akan membuat anak dapat diterima oleh teman-temannya sehingga anak merasa *enjoy* di sekolah.

PEMBAHASAN

1. Masa Adaptasi

Tahun ajaran baru merupakan saat yang menggembirakan sekaligus menakutkan bagi sebagian anak, khususnya anak usia dini. Saat anak mulai masuk ke lingkungan sekolah, anak mulai belajar melepaskan diri dari ketergantungan bersama orang tuanya. Masa tersebut sangat menegangkan bagi anak, karena harus bergabung dengan orang lain seperti teman dan guru baru. Pada masa itu anak akan merasa bahwa lingkungan baru sangat menakutkan. Ada anak yang mudah beradaptasi dan ada pula anak yang membutuhkan waktu lama untuk beradaptasi dengan sekolah.

Setiap anak memiliki kecepatan yang berbeda dalam hal adaptasi di lingkungan sekolah dan menciptakan interaksi dengan teman sebaya atau dengan orang-orang dewasa di sekitarnya. Peran orang tua disini adalah bukan memerintahkan kepada anak secara langsung untuk berteman tetapi bagaimana orang tua dapat mengkomunikasikan supaya anak dapat menerima dengan baik dan memberikan waktu kepada anak untuk mengenal lingkungan dan orang-orang yang ada di sekitar lingkungannya terlebih dahulu. Ada beberapa hal yang perlu di perhatikan oleh orang tua yaitu mengenai bahasa pengantar yang digunakan di sekolah tersebut. Orang tua perlu memperhatikan bahasa yang dikuasai oleh anaknya, serta kendala-kendala anak dalam beradaptasi dengan lingkungan barunya (Zulhaqqi, 2013). Ada beberapa langkah adaptasi yang harus dilalui oleh anak saat masuk *Kindergarten* (TK), antara lain:

a. Kontak/ Pertemuan pertama

Pertemuan pertama merupakan langkah awal bagi orang tua dan guru untuk membicarakan kebutuhan dan prosedur dalam sekolah secara detail. Kontak ini dilakukan seminggu sebelum jadwal anak masuk sekolah, untuk melakukan perjanjian antara orang tua dengan pihak sekolah. Hal ini merupakan aspek terpenting dalam prosedur adaptasi untuk mengetahui kebutuhan anak saat ditinggalkan di sekolah.

b. Periode dasar tiga hari

Salah satu dari kedua orang tua akan tinggal di sekolah selama tiga hari untuk menjaga anak. Pada tahap ini anak mengikuti kegiatan sekolah sekitar satu jam (dan bertambah jika anak menyukainya). Tiga hari pertama guru tidak memisahkan antara orang tua dan anak. Tujuannya adalah agar anak merasa lebih aman. Guru akan mengajak anak berkomunikasi dan melibatkannya dalam kegiatan di kelas sambil mengamati kondisi anak secara keseluruhan. Anak masih boleh membawa mainan yang disukai dari rumah.

c. Pemisahan pertama dan keputusan sementara mengenai waktu adaptasi yang diperlukan

Pada hari keempat, orang tua dan anak ke *kindergarten*, kemudian mengucapkan selamat tinggal dengan jelas. Orang tua boleh meninggalkan kelas selama 30 menit atau lebih dan menunggu di ruang tunggu. Ada dua peluang yang mungkin terjadi :

- 1) Jika anak menangis namun dapat ditenangkan oleh guru dan anak bisa bermain sendiri selama beberapa waktu berarti mudah beradaptasi.
- 2) Jika anak tidak dapat tenang/menangis tanpa alasan yang jelas dan guru tidak dapat menenangkannya selama beberapa waktu maka dapat dikatakan anak sulit beradaptasi.

d. Periode penguatan hubungan

Secara perlahan waktu pemisahan dengan anak bertambah hingga saat makan (meski orang tua ada di sekolah). Jika anak memiliki masa adaptasi yang lebih panjang, guru akan mencoba menjalin hubungan lebih kuat pada hari kelima dan keenam. Pada hari ketujuh akan dimulai pemisahan kembali, kemudian akan dilihat reaksi anak untuk menambah waktu berpisah atau masih perlu beradaptasi lagi.

e. Langkah terakhir

Orang tua tidak lagi tinggal di *Kindergarten*, tapi masih bersedia untuk datang saat diperlukan. Masa adaptasi berakhir jika anak sudah merasa nyaman dengan guru dan dapat bermain dengan senang di kelas (Kumalasari, 2014).

Mempersiapkan anak masuk sekolah khususnya anak usia dini, memang susah-susah mudah. Ada anak yang menyambut gembira menghadapi hari pertamanya di sekolah dan ada pula yang tiba-tiba jadi ngambek, tidak mau ditinggal atau tidak mau ikut pelajaran. Menurut (Risatianti, 2015) saat anak menghadapi hari pertama sekolah ini adalah hal yang wajar. Perasaan takut ditinggal sendirian dan kurang nyaman diantara orang-orang yang tidak dikenalnya merupakan perasaan yang wajar yang dirasakan anak saat pertama kali masuk ke sekolah. Bila anak bersikap rewel atau menangis saat hari pertama sekolah disebabkan anak merasa takut berada disuatu lingkungan yang baru. Lingkungan sekolah merupakan sebuah dunia luar pertama bagi anak.

Hal ini menunjukkan bahwa adaptasi anak di sekolah juga berhubungan dengan *support* guru dan teman sebaya dalam lingkungan sekolah. Guru bisa menjadi mediator untuk membantu anak merasakan kenyamanan dalam lingkungan sekolah, seperti mengajak anak untuk bermain yang dapat mengalihkan perhatiannya dari kecemasan ditinggal orangtuanya.

Faktor lainnya ialah teman sebaya juga mendukung dalam masa adaptasi anak di lingkungan sekolah. Penelitian (Gary W, 1990) menyebutkan bahwa persepsi dan kecemasan anak *preschool* pada lingkungan sekolah berkurang seiring dengan pertemanan yang dilakukan oleh anak pada 2 bulan pertama di lingkungan sekolah. Anak biasanya menilai sekolah sangat menyenangkan selama tahun tersebut. Anak yang mempunyai persepsi tersebut, cenderung memiliki adaptasi yang lebih lama karena terbentuknya persepsi yang positif tentang sekolah. Pada awal masuk sekolah anak menjalin hubungan pertemanan yang dapat mendukung anak untuk lebih merasa familiar dan nyaman ketika berada di lingkungan sekolah, hal ini menunjukkan bahwa teman sekelas adalah faktor penting yang mendukung adaptasi awal anak di sekolah.

2. Pola Asuh Orang Tua

Pola asuh orang tua merupakan interaksi antara orang tua dan anak dalam berkomunikasi, mendidik, mengasuh, dan terus berkelanjutan dari waktu ke waktu. Dengan pola asuh yang diterapkan orang tua anak dapat berinteraksi dengan lingkungan mengenai dunia sekitar serta mengenal pergaulan hidup yang berlaku dilingkungannya. Menurut Baumrind ada tiga gaya pola asuh orang tua : Otoritatif, otoriter, dan permisif yang digunakan untuk mengasuh anak berdasarkan tingkatnya pengasuhan (*Nurtering*), tuntutan (*Maturity demands*), komunikasi dan kontrol terhadap perilaku anak. Sikap pola asuh menunjukkan perbedaan alamiah yang muncul dari nilai-nilai yang diajarkan, perlakuan orang tua, perilaku responsif dan tuntutan (Ribeiro, 2009).

Orang tua otoriter memberlakukan peraturan-peraturan yang ketat dan harus dipatuhi oleh anak. Mereka menganggap bahwa anak-anak harus “berada di tempat

yang telah ditentukan” dan tidak boleh menyuarakan pendapatnya. Anak-anak yang orang tuanya otoriter sering kali cemas akan kehidupan sosial, gagal memprakarsai kegiatan, memiliki ketrampilan sosial yang rendah, patuh dan taat terhadap perintah (Wagner, 2009). Sebaliknya, orang tua permisif, berusaha menerima dan mendidik sebaik mungkin tetapi cenderung sangat pasif ketika harus berhadapan dengan masalah penetapan batas-batas atau menanggapi ketidakpatuhan. Misalnya: anak mempunyai kecenderungan kurang berorientasi pada prestasi, ego, suka memaksakan keinginannya, kemandiriannya rendah, serta kurang bertanggung jawab. Anak juga akan berperilaku agresif dan antisosial karena sejak awal tidak diajarkan untuk mematuhi peraturan yang berlaku dilingkungan sosial dan tidak pernah diberi hukuman saat melanggar peraturan yang sudah diterapkan oleh orang tua.

Orang tua otoritatif berusaha mengembangkan batas-batas yang jelas dan lingkungan yang baik untuk tumbuh. Mereka memberi bimbingan tetapi tidak mengatur, dan memberi penjelasan yang mereka lakukan serta membolehkan anak memberi masukan atau pendapat. Kemandirian anak sangat mereka hargai tetapi anak juga dituntut untuk memenuhi standar tanggung jawab yang tinggi kepada keluarga, teman, dan masyarakat. Penelitian (Kopko, 2007) bahwa anak dari orang tua otoritatif lebih cenderung kompeten secara sosial, bertanggung jawab dan mandiri karena mereka telah belajar menggunakan negosiasi.

Dari pola asuh yang ada, maka orang tua di sarankan untuk menggunakan pola asuh yang otoritatif karena anak di ajarkan bagaimana bersosialisasi, berinteraksi, mengenal pergaulan hidup dengan teman maupun lingkungannya sehingga anak akan mudah dan cepat dalam beradaptasi. Namun ketika anak dihadapkan dengan teman, guru

maupun sekolah baru itu merupakan hal yang biasa bagi anak karena pada dasarnya orang tua telah membiasakan dan mengajarkan anak untuk bersosialisasi dengan teman maupun lingkungannya.

Selain pola asuh otoritatif diperlukan adanya keterbukaan, empati, saling percaya, kejujuran, dan sikap suportif. Menjadi orang tua yang baik, kemudian membutuhkan lebih dari sekedar intelektualitas, melainkan juga menyentuh dimensi kepribadian dan melibatkan emosi (Gottman dan De Claire, 1998).

3. Kajian Masa Adaptasi Anak Dengan Pola Asuh Orang Tua

Menurut Greenwood (2013) orang tua dengan tipe pola asuh otoritatif menetapkan ekspektasi yang jelas dan standar yang tinggi serta memonitoring perilaku anak. Orang tua perlu menggunakan disiplin penalaran, mendorong anak untuk mengambil keputusan dan belajar dari pengalaman mereka. Orang tua memperlakukan anak mereka dengan kebaikan rasa hormat dan kasih sayang serta membebaskan anak untuk bersosialisasi.

Penelitian (Gary W, 1990) menunjukkan bahwa anak yang mudah beradaptasi dengan teman sebaya di lingkungan sekolah dapat memberikan dukungan emosional bagi anak untuk menerima tuntutan dari lingkungan sekolah, selain itu anak yang mudah bersosialisasi juga akan membantu anak untuk menghilangkan persepsi negatif terhadap sekolah dan anak menemukan kenyamanannya.

Penelitian (Asher, Parkhurst, Hymel, & Williams, 1990) ini menunjukkan bahwa teman sebaya memainkan peran penting dalam banyak aspek terhadap penyesuaian anak di sekolah, baik akademis dan sosioemosional. Hal ini, menunjukkan bahwa orang tua dan teman sebaya memiliki peranan

penting dalam proses adaptasi anak di lingkungan sekolah.

Oleh karena itu penting bagi orang tua menanamkan nilai-nilai yang positif kepada anak dan mendidik anak dengan pola asuh yang otoritatif sehingga dengan keadaan yang bagaimanapun anak akan mudah memahami dan akan cepat beradaptasi lingkungan baru.

PENUTUP

Simpulan

Setiap orang tua pasti memiliki harapan atas perilaku yang ditampilkan oleh anak. Namun demikian, beban di sekolah bukanlah hal yang mudah dan ringan untuk dihadapi oleh anak. Perlu adanya dukungan dan *support* dari orang tua, teman sebaya, maupun sekolah supaya anak mampu beradaptasi dengan baik pada lingkungan baru.

DAFTAR PUSTAKA

- Kumalasari, Cahaya. 2014. *5 Langkah Adaptasi Masuk TK di Jerman: Model Adaptasi Berlin*. Diakses dari http://www.kompasiana.com/kumala/5-langkah-adaptasi-masuk-tk-di-jerman-dalam-berliner-eingewohnungsmodell-model-adaptasi-berlin_54f777a1a33311bf668b45a6 pada tanggal 18 Oktober 2015
- Mu'arifah, Alif. 2015. *Mendampingi Anak Pada Awal Masuk Sekolah*. Diakses dari <http://uad.ac.id/id/mendampingi-anak-pada-awal-masuk-sekolah> pada tanggal 18 Oktober 2015
- Nurhayati, Imas. 2013. *Anak Takut Berangkat Sekolah*. Diakses dari <http://www.anakku.net/anak-takut-berangkat-sekolah.html> pada tanggal 18 Oktober 2015
- Wahyuningsih, Hepi. 2015. *Mendampingi Anak Saat Masuk Taman Kanak-Kanak*.

- Diakses dari
<http://www.majalahfahma.com/2015/04/mendampingi-anak-memasuki-taman-kanak.html> pada tanggal 18 Oktober 2015
- Zulhaqqi, Ratih. 2013. *Mengatasi Anak Yang Lama Beradaptasi Di Sekolah Barunya*.
Diakses dari
<http://health.detik.com/read/2013/07/12/161532/2301160/1528/mengatasi-anak-yang-lama-beradaptasi-di-sekolah-barunya> pada tanggal 18 Oktober 2015
- Ladd, Gary W. 1990. Having Friends, Keeping Friends, Making Friends, and Being Liked By Peers In The Classroom: Predictors of Children's Early School Adjustment. *Child Development*. 61 (4) Hlm 1081-1100
- Ladd, Gary W, & Brich, H Sondra. 1997. The Teacher-Child Relationship and Children's Early School Adjustment. *Journal of school Psycology*. 35 (1). Hlm 61-79.
- Israfil. 2015. Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Seminar Psikologi dan Kemanusiaan*. 3 (1).
- Setyowati, Yuli. 2005. Pola Komunikasi Keluarga dan Perkembangan Emosi Anak (Studi Kasus Penerapan Pola Komunikasi Keluarga dan Pengaruhnya Terhadap Perkembangan Emosi Anak Pada Keluarga Jawa). *Jurnal Ilmu Komunikasi*. 2 (1) Hlm 67-78.

IMPLEMENTASI MODEL PENDIDIKAN KARAKTER BERBASIS ISLAM PADA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU RAUDHATUL ATHFAL STAIN GAJAH PUTIH TAKENGON

Eliyyil Akbar

Dosen STAIN Gajah Putih Takengon Aceh Tengah, Aceh

elayakbar@yahoo.co.id

Abstrak

Pembahasan mengenai pendidikan karakter tidak akan berhenti diperbincangkan karena mengandung unsur budi daya yang baik dimiliki oleh individu. Dunia pendidikan selalu melakukan suatu inovasi untuk meningkatkan pendidikan yang lebih baik karena tidak dapat dipungkiri bahwa Indonesia berada di titik yang rawan pada tingkat pendidikan. Rekonstruksi sebuah pendidikan merupakan salah satu upaya perbaikan kerawanan tersebut sehingga dibutuhkan suatu inovasi dalam menjawab tantangan zaman yang semakin komplek. Penelitian ini dilakukan untuk mengungkap pengetahuan secara detail mengenai penerapan pembelajaran karakter berbasis Islam pada Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal di STAIN Gajah Putih Takengon, menghadirkan deskripsi tentang pendidikan karakter berbasis Islam pada Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal di STAIN Gajah Putih Takengon, dan menghadirkan nilai-nilai karakter yang dikembangkan oleh Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal di STAIN Gajah Putih Takengon. Adapun metode yang digunakan peneliti adalah metode deskriptif kualitatif, diarahkan ke suatu penelitian lapangan (*field research*) yang dilaksanakan di STAIN Gajah Putih Takengon Aceh Tengah, Aceh. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dokumentasi. Proses pembelajaran karakter berbasis Islam pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal di STAIN Gajah Putih Takengon yang dilakukan dosen adalah menggunakan model gabungan. Kegiatan-kegiatan berkarakter prodi PGRA seperti halaqoh, KPM, PPL. Untuk program pembelajaran lebih menekankan proses. Adapun nilai yang diterapkan beriman, bertakwa (do'a), disiplin, kritis, analitis, cerdas, bersih, sehat, ceria, kompetitif, saling menghargai, ramah, peduli, toleran, kerja keras, hormat.

Kata kunci: model pendidikan karakter, pendidikan Islam, PGRA

PENDAHULUAN

Pada era sekarang Indonesia mengalami degradasi atau demoralisasi moral yang bukan hanya terjadi bagi kalangan awam namun dari kalangan profesional, tokoh masyarakat, pelajar. Banyaknya kasus korupsi yang dilakukan menjadikan justifikasi kebenaran oleh masyarakat internasional dengan mengatakan bahwa Indonesia merupakan negara terkorup peringkat 100

dari 183 negara.¹ Tindakan tersebut karena penyalahgunaan kekuasaan, kewenangan. Fakta lain banyaknya pertikaian senjata antar kelompok yang mengunggulkan kelompok satu dan merendahkan kelompok yang lain yang menjadikan pudarnya sikap toleransi.

Maraknya kasus kekerasan serta penganiayaan terhadap anak semakin meraja

¹ Kementerian Agama RI, *Panduan Penyelenggaraan Pendidikan Anti Korupsi Di Madrasah*, (Direktorat Jenderal Pendidikan Islam: 2013), hlm. 2.

lela² yang berdampak berkepanjangan bagi masyarakat luas, misalnya anak mengalami daya trauma sehingga mengakibatkan terhambatnya pertumbuhan dan perkembangan anak. Anak akan tumbuh dengan meniru apa yang sudah diperlakukan padanya karena dalam teori Montessori dikatakan bahwa anak usia dini cenderung lebih cepat menyerap ilmu jika dibandingkan dengan usia-usia sesudahnya.³

Bukan hanya itu, kaum pelajar yang hanya membungkus pikiran kritisnya dengan beralih pencarian jati diri, rela memperlihatkan aurat-auratnya yang seharusnya ditutupi dengan alasan mengikuti *trend*, sehingga maraknya pesta bikini.⁴ Masih beralih tentang keindahan merupakan sesuatu yang harus ditunjukkan, maka marak aktifitas pornografi⁵ yang hanya untuk menarik simpati terhadap kecantikan yang akhirnya dijadikan ajang mencari rizqi dengan menjual harga diri yaitu rela melakukan pornoaksi.

Action yang bersifat *continue* di atas menciptakan karakter pribadi yang lebih cenderung seenak kehendak hati dan memberikan kontribusi negatif bagi individu lain yang berimbas pada citra suatu pendidikan. Bahaya yang mengancam mengindikasikan pentingnya pendidikan pada lembaga pendidikan formal, nonformal maupun informal. Salah satu pilar dalam

menjalankan tujuan pendidikan nasional terkait pendidikan karakter adalah perguruan tinggi.

Tujuan pendidikan tinggi untuk menjadikan manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, terampil, kompeten dan berbudaya untuk kepentingan bangsa.⁶

Sehingga penelitian ini lebih dikerucutkan mengenai proses pembelajaran karakter berbasis Islam pada mahasiswa Progam Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal di STAIN Gajah Putih Takengon, untuk menghadirkan deskripsi tentang pendidikan karakter berbasis Islam pada Progam Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal di STAIN Gajah Putih Takengon, dan menghadirkan nilai-nilai karakter yang dikembangkan oleh Progam Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal di STAIN Gajah Putih Takengon.

MODEL PENDIDIKAN KARAKTER

Dalam Undang-undang Sisdiknas, pendidikan adalah:

“Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.⁷

Senada dengan pengertian tersebut, Ki Hajar Dewantara menyatakan bahwa pendidikan merupakan upaya menumbuhkan budi pekerti (karakter), pikiran (*intellect*), dan

² John Dirk Pasalbessy, “Dampak Tindak Kekerasan Terhadap Perempuan dan Anak Serta Solusinya”, *Jurnal Sasi*, Vol.16.No.3 Bulan Juli-September 2010, hal. 8.

³ Lesley Britton, *Montessori Play and Learn: A Parents' Guide to Purposeful Play from Two to Six* (New York: Crown Publishers Inc., 1992), hal. 12.

⁴ Diakses dari <http://www.jpnn.com/read/2015/04/24/300171/9-Fakta-Tentang-Pesta-Bikini-Pelajar-SMA>, pada Tanggal 12 Oktober 2015, pukul.13.30.

⁵ Diakses dari http://www.bbc.co.uk/indonesia/majalah/2015/03/150331_anak_pornografi, pada Tanggal 12 Oktober 2015, pukul.13.30.

⁶ Undang-Undang Republik Indonesia No.12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi, hal. 6-7

⁷ Undang-undang nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1.

jasmani anak.⁸ Menurut Koesoema, karakter sama halnya dengan kepribadian karena kepribadian merupakan ciri, karakteristik, gaya, sifat yang khas dari seseorang yang bersumber dari bentukan-bentukan yang diterima dari lingkungan, misalnya keluarga pada masa kecil dan bawaan seseorang sejak lahir.⁹

Menurut Megawangi yang dikutip Masnur bahwa istilah karakter diambil dari bahasa Yunani yang berarti “*to mark*” (menandai).¹⁰ Masnur mengutip pendapat Imam Ghazali bahwa karakter lebih dekat akhlak yaitu spontanitas manusia dalam bersikap atau perbuatan yang telah menyatu dalam diri manusia sehingga ketika muncul tidak perlu dipikirkan lagi.¹¹

Jadi pendidikan karakter adalah usaha sadar untuk mengembangkan potensi peserta didik supaya berperilaku atau bertingkah laku kepada Tuhan, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan dan kebangsaan dan ketika muncul tidak perlu dipikirkan lagi sehingga terpenuhi tugasnya sebagai manusia yang yang diciptakan Allah.

Adapun model pendidikan karakter yang dikembangkan dari buku desain induk pembangunan karakter bangsa 2010-2025 antara lain adalah:

- Karakter yang bersumber dari olah hati;
- Karakter yang bersumber dari olah pikir;
- Karakter yang bersumber dari olahraga atau kinestetika;
- Karakter yang bersumber dari olah rasa dan karsa.

⁸Muchlas Samani, Hariyanto, *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hal. vii.

⁹Doni Koesoema A, *Pendidikan Karakter*, (Jakarta: Grasindo, 2007), hal.80.

¹⁰ Masnur Muslich, *Pendidikan Karakter Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hal. 71.

¹¹ Masnur Muslich, *Pendidikan Karakter Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hal.70.

Empat konsep di atas senada dengan *grand design* pendidikan karakter yang dikembangkan kementerian pendidikan nasional yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Model pendekatan penyampaian pendidikan karakter, sebagaimana di bawah ini:

- Model sebagai mata pelajaran tersendiri (monolitik) yaitu pendidikan karakter dijadikan mata pelajaran tersendiri.
- Model terintegrasi dalam bidang studi yaitu pendidikan karakter disampaikan secara terintegrasi dalam setiap bidang pelajaran sehingga peran pendidik memiliki tugas secara keseluruhan untuk memilih materi pendidikan karakter yang sesuai dengan materi.
- Model di luar pengajaran yaitu pendidikan karakter dapat juga ditanamkan di luar kegiatan pembelajaran formal. Pendekatan ini lebih mengutamakan pengolahan dan penanaman nilai melalui suatu kegiatan untuk dibahas dan kemudian dibahas nilai-nilai hidupnya. Model kegiatan demikian dapat dilaksanakan pendidik yang diberi tugas tersebut atau dipercayakan kepada lembaga lain untuk melaksanakannya.
- Model gabungan yaitu menggabungkan model terintegrasi dan model di luar pengajaran secara bersama. Model ini dapat dilakukan dalam kerja sama dengan tim atau pihak luar sekolah.¹²

Dari keempat model di atas yang ideal adalah model gabungan namun bagaimana pendidik dapat memiliki pemahaman, keterampilan pendidikan karakter itu terintegrasi apabila tidak diberikan secara khusus.

PENDIDIKAN ISLAM

Pada dasarnya sasaran pendidikan untuk peningkatan keimanan dan ketakwaan

¹² Suparno, Paul, Moerti Yoedho K., Detty Titisari, St. Kartono, *Pendidikan Budi Pekerti di Sekolah*, (Yogyakarta: Kanisius, 2002), hal.42-44.

yang terpancar pada ketundukan manusia dalam ibadah, berakhlak mulia serta menjaga harmonisasi dalam bentuk horisontal maupun vertikal. Hubungan tersebut dimanifestasikan oleh semua agama misalnya agama Islam.

Kata Islam berasal dari kata *aslama*, *yuslimu*, *islaman* yang berarti *submission* (ketundukan). Kata *aslama* berasal dari *salima* yang artinya damai, aman. Pengertian ini sejalan dengan tujuan ajaran Islam yaitu untuk mendorong manusia agar patuh dan tunduk kepada Tuhan sehingga terwujud keselamatan, kedamaian.¹³ Umat Islam wajib melaksanakan pendidikan supaya sejahtera, bahagia dunia dan akhirat. Sebagaimana Firman Allah dalam surat al-Alaq ayat 1-5 yang artinya:

*“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan, Dia Telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah, Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya”*¹⁴

Sumber nilai dalam Islam meliputi al-Qur’an, as-Sunnah dan ijtihad. Nilai memberikan makna dalam hidup yang memberikan dalam hidup ini titik tolak, isi dan tujuan.¹⁵ Nilai paling tinggi adalah al-Qur’an karena berisi petunjuk Ilahi untuk manusia demi kebahagiaan mereka di dunia dan akhirat. Substansi dari al-Qur’an memuat akidah, syariah (ibadah dan muamalah), akhlak, kisah-kisah lampau, berita yang akan datang dan pengetahuan Ilahi penting lainnya.¹⁶

¹³ Abuddin Nata, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Kencana, 2010), hal.32.

¹⁴ QS. Al-Alaq ayat 1-5

¹⁵ Sjarkawi, *Pembentukan Kepribadian Anak; Peran Moral, Intelektual, Emosional dan Sosial Sebagai Wujud Integritas Membangun Jati Diri*, (Jakarta: PT.Bumi Aksara, 2006), ha.29.

¹⁶ Endang Saifuddin Anshari, *Wawasan Islam; Pokok-Pokok Pikiran tentang Paradigma & Sistem Islam*, (Jakarta: Gema Insani, 2004), hal.51.

Isi yang dijabarkan terkait aplikasi perbuatan manusia yaitu akhlak. Akhlak berarti perbuatan dan ada sangkut pautnya dengan khalik dan makhluk. Akhlak dalam Islam mencakup beberapa hal yaitu akhlak manusia terhadap khalik, akhlak manusia terhadap makhluk. Oleh karena itu akhlak dijadikan landasan dalam penulisan ini sehingga dapat dijadikan acuan bagi pengayaan pribadi.

Tujuan pendidikan Islam sama halnya dengan hasil kongres sedunia tentang pendidikan Islam yaitu menciptakan keseimbangan pertumbuhan kepribadian manusia secara menyeluruh dengan cara melatih jiwa, akal pikiran, perasaan dan fisik manusia. Dengan demikian pendidikan mengupayakan potensi manusia yang bersifat spiritual, intelektual, daya khayal, fisik, ilmu pengetahuan, maupun bahasa baik secara perorangan maupun kelompok, dan mendorong tumbuhnya seluruh aspek tersebut agar mencapai kebaikan.¹⁷

Pendidikan Islam dalam pandangan Nasional merujuk kepada tujuan pendidikan yang termaktub dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yaitu membentuk manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, berkepribadian, memiliki ilmu pengetahuan dan teknologi, keterampilan, sehat jasmani, memiliki rasa seni serta bertanggung jawab bagi masyarakat, bangsa dan negara.

Secara implisit tujuan tersebut memuat ajaran-ajaran Islam dan telah mentransformasi ke dalam nilai-nilai yang disepakati dalam kehidupan nasional sehingga dapat dikatakan bahwa paradigma bangsa Indonesia telah kuat dalam mengaktualisasi ajaran Islam sehingga Islam membawa peradaban yang tinggi dalam membentuk kepribadian bangsa.

¹⁷ Abuddin Nata, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Kencana, 2010), hal.62.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan peneliti adalah metode deskriptif kualitatif, diarahkan ke suatu penelitian lapangan (*field research*). Moleong menyatakan sebagaimana yang dikutip oleh Kirk dan Miller bahwa penelitian kualitatif merupakan tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial (*social science*) yang secara fundamental bergantung pada pengamatan manusia dalam kawasannya sendiri.¹⁸ Sedangkan penelitian lapangan yaitu suatu penelitian yang bertujuan melakukan studi yang mendalam mengenai unit sosial sehingga menghasilkan gambaran yang terorganisir dengan baik dan lengkap mengenai unit sosial tersebut.¹⁹ Dari sinilah penulis melakukan pengamatan mengenai proses pembelajaran pendidikan karakter, pengembangan pendidikan karakter berbasis Islam pada Progam Studi PGRA serta nilai-nilai pendidikan karakter berbasis Islam. Lokasi penelitian di STAIN Gajah Putih Takengon pada Progam Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal. Sumber data penelitian ini adalah dosen PGRA, Prodi PGRA. Teknik pengumpulan datanya dengan pengamatan, wawancara, dokumentasi. Sedangkan proses analisa data menggunakan model Miles dan Huberman yaitu meliputi *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*.²⁰

HASIL PENELITIAN

Proses pembelajaran karakter berbasis Islam pada mahasiswa Progam Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal di STAIN Gajah Putih Takengon yang dilakukan dosen adalah menggunakan model gabungan antara mengintegrasikan nilai-nilai karakter dalam pembelajaran dan model di luar pengajaran.

¹⁸ Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002), hlm. 3.

¹⁹ Syaifuddin Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1999), hal. 8.

²⁰ *Ibid.*, hlm. 337.

Pendidikan karakter berbasis Islam pada Progam Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal di STAIN Gajah Putih Takengon tidak terlepas dengan pihak institusi yang mempunyai payung visi misi yaitu terwujudnya STAIN GPA sebagai pusat keunggulan ilmu pengetahuan keislaman untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang beriman, bertakwa serta proaktif menjawab tantangan zaman. Kegiatan-kegiatan berkarakter prodi PGRA bukan hanya dikhususkan untuk mahasiswa namun juga untuk dosen sehingga pendidikan karakter ini walaupun tidak terdapat wujud tekstualitas secara baku lebih mementingkan proses. Nilai-nilai karakter berbasis Islam yang dikembangkan oleh Progam Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal di STAIN Gajah Putih Takengon lebih menonjol dalam pembelajaran karena sifatnya lebih konkret dan *continuitas* namun tidak menutup kemungkinan bahwa kegiatan prodi PGRA juga mensiratkan nilai karakter.

PEMBAHASAN

Pembelajaran karakter berbasis Islam yang disampaikan dosen kepada mahasiswa calon guru anak usia dini dilakukan dengan pembiasaan dan keteladanan. Pembiasaan ini menitikberatkan pada sikap yang sudah biasa menjadi rutinitas mahasiswa di lingkungan masyarakat maupun lingkungan kampus. Kampus STAIN Gajah Putih Takengon, Aceh merupakan pusat peradaban di Aceh Tengah yang menjalani payung hukum dalam menegakkan syariat Islam. Sehingga lingkungan kampus tersebut menjadi pendukung dalam menerapkan pendidikan karakter berbasis Islam. Karakter Islami tidak berbeda jauh dengan nilai-nilai yang dirumuskan dalam tujuan pendidikan karakter itu sendiri. Rutinitas pembiasaan mahasiswa di lingkungan masyarakat maupun kampus tetap menjunjung nilai syi'ar Islam dan senantiasa menciptakan suasana keislaman.

Pembiasaan dalam pembelajaran merupakan kegiatan istiqamah yang dilakukan setiap dosen. Penyampaian materi yang disampaikan dosen satu dengan dosen yang lain tentu variatif sehingga mahasiswa namun semua dosen mempunyai paradigma sama untuk mengaitkan materi dengan keislaman atau setidaknya memberikan nilai kebaikan ketika di awal, di tengah-tengah pembelajaran dan di akhir.

Pembiasaan dalam pembelajaran tertulis pada suatu kontrak perkuliahan sehingga antara dosen dan mahasiswa mengikatkan diri dalam kontrak tersebut dan melaksanakan apa yang menjadi kesepakatan bersama. Oleh karena itu pembiasaan ini akan muncul sifat untuk menepati janji. Keteladanan ini muncul berdasarkan kontrak kuliah yang sudah ditetapkan. Jika menginginkan mahasiswa menepati janji maka dosen merupakan *suri tauladan* untuk melaksanakan terlebih dahulu. Kebanyakan dari dosen tersebut menggambarkan isi kontrak kuliah tentang kedisiplinan (kehadiran, melaksanakan tugas, dan lainnya), tanggung jawab (mengikuti prosedur perkuliahan), etika dalam perkuliahan (etika berpendapat, etika berpenampilan). Lebih spesifik, materi dalam program studi PGRA yang bersifat materi kekhususan lebih mengarahkan kepada praktek sehingga mahasiswa diajak untuk berkreasi dalam materi kekhususan. Pendidikan karakter tidak cukup pada ranah pembelajaran namun diperlukan pihak lain seperti adanya program bimbingan dan konseling. Dalam hal ini, semua dosen mempunyai peran sebagai konselor dengan diistilahkan dengan Penasehat Akademik. Mahasiswa yang mengikuti perkuliahan berada pada pengawasan dan pemantauan konselor tersebut. Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal merupakan salah satu program studi dalam lingkungan Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Gajah Putih yang

bertujuan untuk mendidik tenaga yang profesional dalam bidang kependidikan dan keagamaan terutama dalam menanamkan nilai-nilai pada anak, mendidik tenaga profesional keguruan dalam bidang pengembangan spiritual, emosional dan intelektual pada Raudhatul Athfal dan Taman Kanak-Kanak lainnya. Dengan kata lain, mahasiswa dibimbing untuk menjadi pendidik yang mempunyai kompetensi kepribadian, pedagogik, sosial bukan hanya berkompetensi di bidang profesionalnya.

Kegiatan Prodi PGRA dalam mengembangkan karakter Islami mahasiswa terprogram pada kegiatan *halaqoh* yaitu program peningkatan baca al-Qur'an. Selain itu program Kuliah Pengabdian pada Masyarakat, praktek mengajar ke lembaga pendidikan anak usia dini. Kegiatan tersebut lebih diprogramkan atau terdapat standar pelaksanaan daripada kegiatan pembelajaran pada Prodi PGRA ini, namun hal tersebut bukan menjadi suatu kendala dalam menanamkan kebaikan kepada calon pendidik anak usia dini karena mengefektifkan pendidikan karakter bukanlah dengan mengatur programnya namun lebih mementingkan proses dan kerja sama dari semua pihak kampus. Nilai-nilai karakter berbasis Islam yang dikembangkan oleh Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal di STAIN Gajah Putih Takengon lebih menonjol dalam pembelajaran karena sifatnya lebih konkret dan kontinuitas namun tidak menutup kemungkinan bahwa kegiatan prodi PGRA juga mensiratkan nilai karakter. Adapun nilai olah hati yang dimunculkan pada prodi PGRA adalah beriman, bertakwa (do'a), disiplin. Olah pikir yang dimunculkan adalah kritis, analitis, cerdas. Olah raga mahasiswa yang meliputi bersih, sehat, ceria dan kompetitif. Olah rasa yang diterapkan pada pembelajaran Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal seperti sikap mahasiswa terhadap dosen, kawan,

pembelajaran, berpakaian antara lain saling menghargai, ramah, peduli, toleran, kerja keras, hormat.

PENUTUP

Simpulan

Inovasi dunia pendidikan merupakan perwujudan untuk melakukan perbaikan-perbaikan atas stigma negatif yang diterimanya. Menuju pendidikan yang lebih baik diutamakan keteladanan bagi seorang pendidik sehingga tercipta tatanan yang harmonis dan ketangguhan pada civitas akademika. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada lembaga pendidikan merupakan sarana penunjang dalam meningkatkan karakter peserta didik, maka diharapkan pembelajaran lebih memperhatikan kebutuhan peserta didik. Untuk menciptakan atau mendapat *labeling* sekolah berkarakter bukan berarti harus merombak kurikulum yang sudah menjadi kebijakan namun hanya diperlukan atmosfir pembiasaan dan keteladanan dalam kehidupan lembaga pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abuddin Nata. 2010. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kencana.
- Doni Koesoema A. 2007. *Pendidikan Karakter*. Jakarta: Grasindo.
- Endang Saifuddin Anshari. 2004. *Wawasan Islam; Pokok-Pokok Pikiran tentang Paradigma & Sistem Islam*. Jakarta: Gema Insani.
- John Dirk Pasalbessy. 2010. “*Dampak Tindak Kekerasan Terhadap Perempuan dan Anak Serta Solusinya*”. Jurnal Sasi, Vol. 16. No.3 Bulan Juli-September 2010.
- Kementerian Agama RI. 2013. Panduan Penyelenggaraan Pendidikan Anti Korupsi

Di Madrasah. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam

- Lesley Britton. 1992. *Montessori Play and Learn: A Parents' Guide to Purposeful Play from Two to Six*. New York: Crown Publishers Inc.
- Lexy J. Moleong. 2002. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Masnur Muslich. 2011. *Pendidikan Karakter Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Muchlas Samani, Hariyanto. 2011. *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sjarkawi. 2006. *Pembentukan Kepribadian Anak; Peran Moral, Intelektual, Emosional dan Sosial Sebagai Wujud Integritas Membangun Jati Diri*. Jakarta: PT.Bumi Aksara.
- Suparno, Paul, Moerti Yoedho K., Detty Titisari, St. Kartono. 2002. *Pendidikan Budi Pekerti di Sekolah*. Yogyakarta: Kanisius.
- Syaifuddin Azwar. 1999. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1999
- Undang-undang nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1.
- Undang-Undang Republik Indonesia No.12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi

IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER DENGAN DONGENG PADA ANAK USIA DINI

Sidik Nuryanto

Dosen FKIP Universitas Muhammadiyah Ponorogo
revolusi08@yahoo.com

Abstrak

Pendidikan karakter merupakan upaya untuk menghasilkan individu atau peserta didik yang memiliki kecerdasan akademik dan bermoral. Keberadaannya sampai saat ini masih diperlukan untuk mengatasi berbagai rendahnya nilai moral yang terus mengalami peningkatan. Lembaga pendidikan baik formal, nonformal, dan informal saling bersinergi untuk terus membiasakan anak dengan karakter yang baik. Penerapan pendidikan karakter sejak usia dini sebagai langkah yang tepat, karena merupakan masa keemasan untuk meletakkan dasar nilai karakter baik yang berguna bagi masa depannya. Dibutuhkan metode pendidikan karakter yang tepat bagi anak usia dini. Dongeng sebagai metode karakter pada anak usia dini sangat relevan, karena anak masih suka berimajinasi dalam menerima nilai moral. Sehubungan hal tersebut, artikel hasil penelitian kualitatif ini mengungkap tentang implementasi pendidikan karakter dengan dongeng di TK Lazuardi Kamila Surakarta. Hasilnya adalah implementasi nilai karakter dengan dongeng dikelompokkan dalam mengenal nilai, merasakan, dan membiasakan nilai karakter. Pada tahapan pengenalan menggunakan dongeng yang dikemas dengan cerita yang bervariasi, media dongeng, serta metode pendukung. Pada pengenalan dan pembiasaan nilai dengan pembiasaan, keteladanan, serta bermain peran.

Kata Kunci: dongeng, pendidikan karakter, anak usia dini

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter di Indonesia saat ini menjadi penting dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 menjelaskan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pentingnya mengembangkan karakter pada anak, agar mereka menjadi pribadi yang baik merupakan salah satu misi penting dalam pendidikan (Bryan, 2005). Keberadaan pendidikan karakter ini bukan hal yang baru bagi Indonesia. Dahulu pernah dijumpai

pendidikan nilai yang ditanamkan dalam bentuk penghayatan dan pengamalan Pancasila (Samani dan Hariyanto, 2013: 21). Dewasa ini pendidikan nilai tersebut muncul kembali dengan sebutan pendidikan karakter. Kementerian Pendidikan Nasional (2010: 10) mendefinisikan pendidikan karakter sebagai pendidikan nilai, pendidikan budi pekerti, pendidikan moral, pendidikan watak yang bertujuan mengembangkan kemampuan anak, untuk memberikan keputusan baik buruk, memelihara apa yang baik dan mewujudkan kebaikan itu sepenuh hati dalam kehidupan sehari-hari. Adapun Lickona (1991) menjelaskan bahwa pendidikan karakter itu dimulai dengan memperkenalkan nilai karakter (*moral knowing*), mengajak anak untuk merasakan nilai karakter (*moral feeling*), dan melakukan dalam kegiatan

sehari-hari (*moral action*). Sehubungan dengan hal tersebut perlu kiranya untuk memulai pendidikan karakter sejak anak usia dini dengan alasan bahwa pada usia tersebut merupakan masa keemasan (*golden age*) bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Jika sejak dini anak distimulasi dengan pembiasaan karakter yang baik, maka dewasa kelak nilai karakter tersebut akan menjadi kebiasaan.

Mengingat pentingnya pendidikan anak usia dini (PAUD) dalam mendukung keberhasilan pendidikan karakter, maka pemerintah menggiatkan untuk memperluas akses PAUD. Upaya tersebut dilakukan untuk dapat menjangkau hingga semua lapisan masyarakat, termasuk mendukung pendirian lembaga PAUD baru di desa-desa yang belum memiliki PAUD. Jumlah PAUD hingga akhir tahun 2013, dari total 77.559 desa se-Indonesia, tercatat sebanyak 53.832 desa sudah terlayani PAUD. “Tingkat ketuntasan nasional program Satu Desa Satu PAUD telah mencapai 69,4 persen (Dikbud, 2014: 10). Akses perluasan PAUD juga dirasakan di kota Surakarta, khususnya setingkat Taman Kanak-kanak (TK). Berdasarkan laporan dari Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga kota Surakarta tercatat jumlah TK dua tahun terakhir mengalami peningkatan dari 293 lembaga menjadi 311 lembaga.

Berdasarkan observasi terbatas pada tiga Taman Kanak-kanak (TK) di Surakarta, menunjukkan bahwa implementasi pendidikan karakter pada lembaga tersebut belum optimal. Pertama, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa nilai-nilai karakter yang termuat dalam perangkat pembelajaran belum terinternalisasi dalam setiap proses pembelajaran. Pendidik berfokus pada penyelesaian materi atau aspek kognitif. Kedua kegiatan pembelajaran masih berfokus pada guru (*teacher centered*) dan minimnya sumber belajar bagi anak. Ketiga, internalisasi nilai karakter belum

dilaksanakan secara komprehensif baik di lembaga maupun di rumah. Tidak adanya buku penghubung dengan orangtua, menyebabkan perkembangan anak selama di lembaga tidak dapat terpantau. Keempat, figur pendidik sebagai teladan bagi anaknya belum optimal.

Memperhatikan situasi dan kondisi lembaga TK di atas, membuktikan bahwa penerapan pendidikan karakter masih perlu diperbaiki. Alasan perlu diperbaiki karena masih belum sesuai dengan standar atau acuan yang ideal. Dari beberapa pendapat menyampaikan tentang idealnya penerapan pendidikan karakter. Pertama pengembangan diri anak dilakukan secara holistik yang meliputi aspek kecerdasan intelektual, emosional, dan spiritual. Zohar dan Marshal (2000) menyebutkan bahwa tanpa adanya aspek spiritual ini, tidak mungkin seseorang dapat menangkap makna hidup (Zuchdi, dkk., 2013: 34). Kedua penyediaan fasilitas dan sumber belajar yang memadai (Mulyasa, 2013: 22). Ketiga, keseluruhan proses pendidikan karakter seharusnya dilaksanakan dalam semua aspek kehidupan baik di rumah, lembaga maupun masyarakat (Zuchdi dkk, 2013). Keempat, penggunaan strategi pemodelan atau pemberian teladan bagi anak.

Penerapan pendidikan karakter bangsa ini yang masih menjumpai masalah, terdapat TK Lazuardi Kamila di Surakarta yang berusaha untuk mengatasi hal tersebut dengan menggunakan dongeng. Keunikan penyampaian dongeng pada lembaga ini adalah dongeng setiap hari diberikan kepada anak dengan tema yang beragam. Dukungan variasi media mendongeng seperti boneka, wayang, topeng, maupun gambar seri menambah antusiasme anak untuk mendengarkannya. Gambaran lain dari pelaksanaan dongeng pada TK yang ada di Kota Bengawan ini adalah kolaborasi dari beberapa metode pendukung, seperti

pantomim, puisi, *yel-yel*, lagu, tepuk, maupun sulap.

Penggunaan metode mendongeng dalam pendidikan karakter di TK Lazuardi Kamila merupakan suatu upaya yang nyata mencapai tujuan pendidikan nasional. Hendri (2013: 18) menyampaikan bahwa dongeng (*story telling*) dapat dijadikan alat atau jembatan untuk mencapai visi dan misi pendidikan karakter. Pandangan tersebut muncul karena definisi dongeng menurut Anne Pellowski mendefinisikan dongeng sebagai seni dan keterampilan untuk menarasikan suatu cerita dalam bentuk kalimat ataupun prosa, yang disusun atau dikarang oleh seseorang sebelum disampaikan kepada para pendengarnya (Tingoy, guneser, demirag, dkk., 2007)

Dongeng sebagai bagian dari sastra anak dapat digunakan untuk mengajarkan keterampilan dan praktek yang diterima secara luas. Selama bertahun-tahun, dongeng telah memperkuat sikap pembaca terhadap kehidupan, terhadap hubungan manusia, dan menuju moral yang baik (Bryan, 2005). Nilai karakter warga negara di Amerika dapat dibentuk dengan sebuah cerita maupun dongeng. Karya sastra yang tidak dibatasi oleh waktu, perbedaan budaya, ekonomi, dan tingkatan generasi ini mampu mencetak warga negara reflektif dan prihatin yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang melambangkan dan melestarikan masyarakat yang demokratis sebagai inti dari warga negara yang efektif (Sanchez dkk, 2006).

Berdasarkan uraian di atas, maka dalam penelitian ini mengungkapkan tentang implementasi pendidikan karakter dengan dongeng yang dilakukan pada TK Lazuardi Kamila di Surakarta.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang mendalam

tentang implementasi dongeng dalam pendidikan karakter Di TK Lazuardi Kamila Surakarta. Lokasi penelitian terletak di Jalan Monumen 45, Setabelan, Banjarsari, Surakarta. Penelitian kualitatif dengan metode studi kasus ini mengungkapkan secara mendalam tentang penggunaan dongeng dalam pendidikan karakter. Pemilihan subjek penelitian dilakukan secara *purposive sampling* terhadap pendidik, anak, kepala lembaga, serta orangtua.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Mendongeng telah menjadi kebiasaan di TK Lazuardi Kamila. Lembaga ini menjadikan teknik bercerita tersebut untuk menanamkan nilai karakter positif pada anak. Mengingat anak usia dini yang dalam perkembangan moralnya masih dipengaruhi oleh fantasi, maka penggunaan dongeng relevan untuk membiasakan anak melakukan nilai kebaikan (Mansur, 2011: 49). Dalam penerapannya dibagi dengan tahapan pengenalan (*moral knowing*), dan merasakan serta melakukan (*moral feeling dan moral action*) (Lickona, 1991). Langkah yang dipilih tersebut sebagai strategi untuk menjadikan nilai karakter menjadi kebiasaan bagi anak baik di rumah maupun di lembaga pendidikan.

Tahapan memperkenalkan nilai karakter (*moral knowing*) dilakukan dengan kegiatan mendongeng setiap harinya sebelum pembelajaran dimulai. Selama 15 menit anak diberikan cerita yang bervariasi oleh pendidik. Isi cerita yang diangkat biasanya lebih dominan pada cerita keislaman seperti kisah para Nabi, maupun para sahabat. Kisah fiktif juga tidak ketinggalan yang biasanya diangkat dari permasalahan anak maupun kejadian yang terjadi di lingkungan sekitar. Kisah keislaman menjadi tema utama karena lembaga yang berada di bawah naungan islam serta keinginan yang kuat untuk menjadikan anak mengenal tentang Tuhan (*makrifatullah*)

dan Rosulnya melalui kisah. Sebagai contoh kisah Nabi Muhammad yang sabar ketika dicaci oleh orang Yahudi yang buta, kesabaran Nabi Musa dalam menghadapi kaum firau, kepemimpinan Nabi Sulaiman yang bijaksana, serta kisah pertanda kebesaran Allah. Perlunya figur panutan dari Nabi maupun Rosul didukung oleh Sanchez dkk (2006) dalam jurnal *The High School Journal* yang mana momen dramatis seperti cerita sejarah Nabi yang benar melibatkan konflik moral yang sangat berguna dalam melibatkan siswa untuk merenungkan nilai-nilai.

Adapun untuk kisah fiktif yang diangkat biasanya seputar permasalahan yang dialami baik di rumah maupun lembaga. Sebagai contoh ada anak yang malas dalam berangkat ke sekolah, maupun berani sama orangtua. Oleh pendidik permasalahan tersebut dijadikan tema mendongeng dengan cara menyamarkan nama tokoh. Harapannya kisah dongeng yang sama dengan permasalahan yang dialami anak dapat menjadi sarana untuk mendidik moral anak. Anak menjadi dapat berpikir apakah yang dilakukan tersebut salah atau benar. Hal yang demikian dapat dikatakan dongeng mendidik tanpa merasa menggurui.

Dongeng yang diambilkan dari kisah atau pengalaman yang dialami oleh anak cukup efektif dalam menangani masalah. Hal ini relevan dengan Spaulding (2011) bahwa Materi dongeng yang disesuaikan dengan pengalaman anak ini akan lebih mengena dibandingkan dengan kisah fiktif orang lain. Sependapat dengan Derosier (2007) yang menggunakan cerita tentang kehidupan anak untuk meningkatkan keterampilan sosial serta mengurangi perilaku bermasalah pada anak. Mengetahui Nilai Karakter (*moral knowing*)

Proses pengenalan nilai karakter dengan dongeng dibagi menjadi dua yaitu dongeng sebagai hiburan dan pendidikan karakter. Keberadaan kedua aspek saling

berdampingan sehingga dongeng itu tidak hanya bermuatan lelucon yang tidak ada maknanya, serta penyampaian nilai positif yang membosankan. Di Lazuardi Kamila mengemas dua aspek penting itu sehingga bermanfaat bagi anak-anak. Alasan ini berdasarkan pendapat Triyanto (2006, p.46) yang menyatakan bahwa dongeng sebagai cerita fantasi yang berfungsi sebagai hiburan dan ajaran moral.

Pertama, aspek hiburan dalam mendongeng diberikan dengan cara memvariasikan jenis dongeng, penggunaan media yang beragam, serta metode pendukung. Beberapa jenis dongeng yang disampaikan kepada anak berupa mite atau dongeng gaib yang mengkisahkan tentang sesuatu yang gaib (tidak kelihatan) seperti Tuhan, Malaikat, dan setan. Kebesaran Allah dengan berbagai ciptaannya mengajarkan anak untuk selalu bersyukur. Kisah malaikat dan setan mengajak anak untuk selalu berbuat baik. Dongeng biasa dengan kisah-kisah fiktif yang mengangkat tema permasalahan anak sebagai penyelesaian masalah. Dongeng sage dengan memunculkan kisah tokoh panutan bagi anak, seperti figur pak karno, maupun para sahabat islam. Dongeng dengan tokoh hewan (fabel) serta legenda juga turut memfariasi jenis dongeng.

Media dongeng berfungsi untuk mengkongritkan pemahaman anak tentang isi cerita. Media yang digunakan seperti tokoh anak langsung, boneka tangan, peraga bebas, wayang, dan buku seri. Untuk alat peraga bebas biasanya pendidik mengajak anak untuk berimajinasi, seperti sapu diibaratkan pesawat, pensil diibaratkan cangkul, dan sebagainya. Secara umum lembaga sudah menyediakan beberapa media mendongeng yang dapat digunakan para pendidik.

Metode pendukung berperan untuk pemecah kebakuan disaat penyampaian dongeng. Cara ini di tempuh supaya anak tidak merasa jenuh. Beberapa metode

dongeng yang digunakan adalah pantomim, tepuk, yel-yel, maupun sulap edukatif. Metode tersebut dimunculkan jika anak-anak sudah mulai menunjukkan rasa bosan seperti kurangnya perhatian, maupun sibuk sendiri.

Kedua, nilai karakter positif menjadi tujuan utama dalam penyampaian dongeng kepada anak. Dongeng tidak sebatas pemberian hiburan tetapi juga memuat nilai karakter yang positif. Setiap dongeng yang disampaikan kepada anak selalu memuat nilai positif yang nantinya dibiasakan kepada anak. Para pendidik setiap akhir mendongeng biasanya mengambil kesimpulan. Nilai karakter hasil kesimpulan selanjutnya dikaitkan dengan kehidupan anak sehari-hari. Adapun untuk nilai karakter dikelompokkan dalam empat nilai, yaitu nilai berdasar olah hati, olah pikir, olah raga, dan olah rasa. Nilai berdasarkan olah hati yang terdiri dari kecintaan terhadap Tuhan, kejujuran, tanggungjawab, dan rendah hati. Olah pikir terdiri dari nilai kreativitas, olah raga diantaranya nilai mandiri, percaya diri, dan disiplin. Adapun olah rasa dan karsa terdiri dari kerjasama, hormat dan santun, toleransi, cinta tanah air, kepemimpinan, peduli lingkungan, serta kerja keras. Merasakan dan melakukan nilai (*moral feeling dan moral action*)

Karakter tidak diwariskan, tetapi sesuatu yang dibangun secara berkesinambungan hari demi hari melalui pikiran dan perbuatan, pikiran demi pikiran, tindakan demi tindakan. (Samani & Hariyanto, 2013: 41). Pendapat tersebut mengisyaratkan bahwa pendidikan karakter itu harus dilakukan secara bertahap dan berkesinambungan. Adapun tahapan selanjutnya adalah mengimplementasikan nilai dalam kehidupan sehari-hari. *Moral feeling* sebagai cara pengenalan awal anak untuk merasakan nilai karakter, sedangkan *moral action* adalah nilai-nilai tersebut mampu menjadi kebiasaan anak. Kedua aspek

yang hampir mirip tersebut oleh TK A Lazuardi Kamila digabungkan dengan kegiatan bermain peran, keteladanan, dan pembiasaan.

Bermain peran digunakan untuk memerankan nilai karakter yang disetting supaya terbiasa dilakukan anak. Beberapa contoh bermain peran diantaranya memerankan tokoh pembeli yang jujur. Pembeli yang tidak mengurangi timbangan serta mengembalikan uang jika kelebihan. Anak juga dilibatkan untuk memerankan pengendara sepeda motor yang taat berlalu lintas. Nilai kecintaan terhadap tanah air juga diperankan dengan memakai pakaian adat suku Papua.

Bentuk keteladanan diambil dari tokoh dongeng yang disampaikan kepada anak. Mereka biasanya antusias untuk mengikuti beberapa perilaku baik yang dilakukan tokoh. Keteladanan juga dicontohkan oleh pendidik kepada anak setiap harinya, seperti dalam bertingkah laku, berkata, maupun melakukan segala aktivitas yang berkaitan dengan etika. Para guru mampu menempatkan dirinya sebagai figur panutan bagi anak. Hal tersebut juga didukung dengan adanya kajian pendalaman agama yang difasilitasi lembaga. Lazuardi kamila menjadikan pendidiknya, berakhlak mulia terlebih dahulu baru mengajarkan kepada anak didiknya. Bentuk keteladanan yang dicontohkan kepada anak diantaranya mengucapkan terimakasih jika diberi sesuatu, mengucapkan mohon maaf bila merasa bersalah, senang berbagi kepada teman, menaruh sepatu di rak dan menaruh tas di loker. Bentuk keteladanan ini secara berkelanjutan dicontohkan oleh pendidik dan *stakeholder* yang ada. Hal ini didukung Berkowitz (2012: 3) bahwa pemodelan atau keteladanan dengan dua cara, pertama model yang mungkin karakter fiksi, tokoh sejarah, atau pahlawan kontemporer dan lokal, kedua orang dewasa dalam kehidupan siswa seperti

pendidik, kakak, orangtua, administrasi lembaga maupun, staf pendukung.

Lembaga pendidikan juga menginformasikan kepada orangtua untuk mencontohkan kembali nilai karakter sesuai yang ada di lembaga. Melalui buku komunikasi, pihak lembaga menginformasikan semua kegiatan yang dilakukan anak kepada orangtua. Termasuk di dalamnya untuk melanjutkan beberapa nilai karakter yang dicontohkan oleh pendidiknya. Dengan demikian maka dapat dikatakan pendidikan karakter itu bersifat holistik karena perlu peran serta dari semua *stakeholder* yang ada baik kepala lembaga, pendidik, dan orangtua (Elkind dan Sweet, 2004).

Pembiasaan turut berkontribusi dalam menanamkan nilai karakter pada anak usia dini di TK A Lazuardi Kamila. Anak dibiasakan dengan sejumlah 15 nilai karakter positif sesuai dengan pesan moral dalam dongeng. Adapun contoh pembiasaan diantaranya sholat secara berjamaah, membuang sampah pada tempatnya, berjabat tangan dan mengucapkan salam ketika berjumpa, melakukan kegiatan mandiri, serta ke kamar mandi sendiri. Kebijakan pembiasaan karakter positif ini juga telah menjadi kesepakatan dengan para orangtua saat awal mendaftar. Para orangtua mulai diajak untuk terlibat dalam pendidikan anak (Wilhelm dan Firmin, 2008). Pihak lembaga sejak awal menawarkan bahwa memiliki beberapa kebiasaan atau budaya yang harus didukung oleh orangtua. Saat orangtua menyepakati hal tersebut, maka ia harus bersedia untuk melanjutkan nilai karakter dengan pembiasaan setiap harinya selama di rumah.

PENUTUP

Simpulan

Pendidikan karakter sebagai upaya transformasi nilai karakter dalam semua

bidang kehidupan dan tidak hanya dengan penambahan kurikulum atau program. Hal tersebut telah dilakukan di TK Lazuardi Kamila berupa pendidikan karakter dengan dongeng. Dongeng berperan untuk mengenalkan nilai karakter yang harus dimiliki anak (*moral knowing*). Selanjutnya anak dibiaskan untuk dapat merasakan (*moral feeling*) dan melakukan nilai karakter yang telah diketahuinya (*moral action*). Pengenalan nilai dilakukan mengkombinasikan unsur hiburan dan nilai karakter. Adapun untuk membiasakan nilai karakter dengan pembiasaan, bermain peran, dan keteladanan.

DAFTAR PUSTAKA

- Berkowitz, M. W., & Bier, M. C. 2004. *The annals of the american academy of political and social science. Jurnal research-based character education* No. 591, Vol.72.
- Berkowitz, M. W. 2012. *Understanding effective character education*. America: Center for Spiritual and Ethical Education.
- Bryan, L. 2005. *Once upon a time; a grim approach to character education*. Journal of studies research, No.29, No.1.
- Derosier. 2007. *Improving student social behavior the effectiveness of a storytelling-based character education program*. Journal of Research in Character Education Vol. 5, No. 2.
- Dikbud. (2014). *Mendidik sejak dini, sekolah setinggi mungkin, menjangkau lebih luas*. Jakarta: Depertemen Pendidikan Nasional.
- Elkind, David H, & Freddy Sweet. 2004. *How to do character education*. diakses 12 Januari 2015 dari <http://www.goodcharacter.com>.
- Emzir. 2010. *Metode penelitian kualitatif analisis data*. Jakarta: Remaja Grasindo Permata.

- Frye, M. 2002. *Character education: informational handbook and guide for support and implementation of the student citizen act of 2001*. North California: Public School Of North California.
- Hendri. 2013. *Pendidikan karakter melalui dongeng*. Bandung. Simbiosis Rekatama
- Kementrian Pendidikan Nasional. (2010). *Grand design pendidikan karakter bangsa*. Jakarta: Kemendiknas.
- Lempke, S.D. (2010). *The booklist series nonfiction and character education, 102, 4*; ProQuest pg. 74
- Lickona, T. 1991. *Educating for character, how our school can teach respect and responsibility*. New York: Bantam Books.
- Mansur. 2005. *Pendidikan anak usia dini dalam islam*. Jakarta: Pustaka Pelajar
- Mulyasa. 2013. *Manajemen pendidikan karakter*. Jakarta: Bumi aksara.
- Samani, M., & Haryanto. 2013. *Konsep dan model pendidikan karakter*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sanchez, et al. 2006. *The remarkable abigail: story-telling for character education*. The High School Journal, 89, 4.
- Spaulding, A.E. 2011. *The art of storytelling telling truths through telling stories*. California: The Scarecrow Press.
- Tingoy, guneser, demirag, et. al. 2007. *Using storytelling in education*. diunduh 14 Mei 2014 di <http://newmedia.yedipete.edu.tr>.
- Triyanto, A. 2007. *Pembahasan tuntas kompetensi bahasa Indonesia untuk SMP dan MTS kelas VII*. diakses di <http://books.google.co.id/books?id=LFu7lK2kU1QC&printsec=frontcover&hl=id#v>
- Wilhelm, G.M., & Firmin, M.W. 2008 *Charactere education: christian education perspectives. Journal of Research on Christian Education*. Taylor & Francis Group : LLC and Andrews University.
- Zuchdi, D, dkk 2013. *Pendidikan karakter konsep dasar dan implementasi di perguruan tinggi*. Yogyakarta. UNY Pers.

MITOS DI SEKITAR SENI REYOG PONOROGO DAN TANTANGAN PENDIDIKAN LINGKUNGAN HIDUP

Jusuf Harsono

Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Abstrak

Seni tradisional reyog Ponorogo telah menjadi komoditas yang kompleks mulai seni budaya, ekonomi dan politik. Mengkaji seni tradisional ini dirasa begitu penting dilakukan mengingat reyog tidak hanya menjadi asset daerah saja tetapi juga nasional bahkan dunia. Penelitian ini bermaksud mencari penjelasan kaitan antara mitos yang ada disekitar seni budaya ini, peran dunia pendidikan dengan keberadaan satwa langka yang dilindungi Negara berupa hewan macan Jawa dan Sumatra. Key informan dalam penelitian ini adalah pengrajin reyog yang juga seorang mantan pembarong andal di kota Ponorogo. Ia memberikan informasi tentang pengalaman dan situasi mistis yang pernah dialami serta sekitar home industry yang ia tekuni. Penggalan informasi dilakukan dengan menggunakan teknik Depth Interview, peneliti beberapa kali mengunjungi key informan yang mantan pembarong sekaligus pengrajin dhadhak merak tersebut. Informasi yang diperoleh telah memberikan penjelasan tentang kaitan mitos kulit macan, performance pembarong dan penggunaan kulit macan asli untuk bahan pembuatan kerajinan dhadhak merak (barongan).

Key word : Mitos, reyog, warok, satwa langka dan pendidikan lingkungan hidup

PENDAHULUAN

Berbagai pendekatan dan perspektif sudah dilakukan untuk mengkaji seni budaya Reyog Ponorogo. Produk budaya ini selalu menarik untuk dijadikan bahan kajian ilmiah karena seni tradisional ini menyimpan berbagai potensi persoalan kehidupan masyarakat Ponorogo mulai dari sisi seni, sejarah local, politik, religi , struktur social, ekonomi sampai dengan persoalan gender yang hal ini tidak banyak didapati pada seni tradisional yang lain.

Seni Reyog tidak hanya menjadi fenomena seni local yang dikaji secara nasional tetapi sudah begitu banyak peneliti asing yang tertarik untuk melakukan kajian terhadap seni budaya asli Ponorogo ini. Seni reyog telah menjadi bagian kekayaan budaya dunia. Unesco sudah mempelajari kemungkinan seni local ini menjadi World Heritage seperti yang diusulkan pemerintah

Republik Indonesia selama ini. Beberapa kali muncul sentiment anti Malaysia ditunjukkan masyarakat Indonesia dikarenakan ada indikasi pemerintahan Malaysia melakukan klaim atas senis budaya ini sebagai bagian dari produk budaya mereka. Hal ini adalah indikasi kuat bahwa seni tradisional dari kota Ponorogo, Jawa Timur ini sangat diminati oleh Negara lain mengingat seni budaya ini sangat menarik dan bisa dijadika destinasi wisata asing yang sangat menjanjikan. Kesenian reyog ini (*Koentjaraningrat ; 1994*), sudah ada di daerah Mancanagari Barat , Madiun dan Panaraga, sejak tahun 1870an.

Berbagai perspektif telah dilakukan untuk mengkaji seni tradisional ini. Namun kajian dari perspektif lingkungan hidup atau konservasi sumber daya alam serta pendidikan lingkungan hidup belum menjadi daya tarik para peneliti. Peneliti tertarik untuk melakukan kajian lapangan terhadap seni ini

khususnya yang menyangkut hubungan mitos yang mengitari seni reyog dengan kelestarian serta pendidikan lingkungan hidup terutama keberadaan satwa liar ‘hariamau’ bungkus barongan. Disisi lain telah berkembang informasi bahwa jumlah keberadaan macan tutul Jawa dan macan benggala Sumatra telah mengalami penurunan yang sangat tajam.

Disatu sisi masih terdapat kuatnya mitos kehebatan dhadhak merak dari kulit macan tutul Jawa dan benggala Sumatra sebagai pembungkus barongan. Kulit harimau adalah salah satu bahan penting dalam pembuatan ‘barongan’ oleh para pengrajin dhadhak merak. Sementara telah muncul fenomena persoalan lingkungan lain yaitu semakin cepat berkurangnya jumlah macan tutul dan loreng dari habitat aslinya yaitu pulau Jawa dan Sumatra. Fenomena ini telah mendorong keprihatinan peneliti untuk menemukan jawaban atas permasalahan tersebut. Kajian mengaitkan mitos dengan konservasi sumber daya alam sudah sering dilakukan sementara mengaitkan mitos, seni budaya dan konservasi sumber daya alam serta pendidikan lingkungan hidup menjadi tantangan tersendiri.

KAJIAN PUSTAKA

Masyarakat Jawa adalah masyarakat yang masih kental dengan hal – hal yang berhubungan dengan mitos. Banyak bidang kehidupan : seni budaya, ekonomi, politik dll sering dikaitkan dengan mitos. Sebelum melakukan pagelaran wayang kulit, si empunya hajatan sering melakukan kegiatan ritual dengan memberikan sesaji di tmpat – tempat tertentu agar tidak terjadi hal – hal yang tidak diinginkan dalam pagelaran tersebut. Hal ini juga dilakukan dalam rangka memenuhi adanya mitos tersebut. Sebelum melakukan kegiatan usaha ekonomi seseorang juga banyak yang melakukan ritual menyelenggarakan acara ‘kenduri ‘ agar

kegiatan usaha ekonomi yang akan ia lakukan berjalan lancar.

Mitos menurut *Mardikanto (2010 : 172)* adalah nilai – nilai atau kebiasaan umum yang diyakini sebagai sesuatu yang benar dan harus diikuti semua pihak yang terkait. *Peursen (1988 : 38)* menjelaskan bahwa mitos selalu dikaitkan dengan kekuatan transenden. Fungsi mitos adalah menyadarkan manusia bahwa ada kekuatan – kekuatan ajaib, mitos membantu manusia agar menghayati daya – daya di sekitarnya sebagai suatu kekuatan menguasai dan mempengaruhi alam dan kehidupan sukunya.

METODE PENELITIAN

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kota Ponorogo, secara khusus di tempat para pengrajin dhadhak merak (barongan).

2. Informan

Key informan adalah mantan pembarong yang sekaligus sebagai pengrajin dhadhak merak (barongan) yang pernah menggeluti sebagai pembarong selama 20 tahun dan menjadi pengrajin selama 12 tahun. Pak Kenthut bertempat tinggal di Kelurahan Mangkujayan yang dalam menjalankan usahanya dibantu 3 orang tenaga. Meskipun ia juga melayani pernak – pernik yang berkaitan dengan seni reyog seperti : souvenir, kaos, cemeti, topeng bujang ganong dll ia mempunyai keahlian khusus dalam membuat dhadhak merak pesanan baik dalam bentuk menggunakan kulit macan asli maupun baan substitusi sepertri kulit sapid an kain. Informan lain adalah para pembarong muda dan beberapa peminat seni reyog.

3. Teknik Penggalian data

Dalam mendapatkan informasi atau data peneliti menggunakan beberapa teknik penggalian informasi :

a. Interview

Peneliti sengaja memilih teknik ini karena teknik ini adalah teknik yang bisa diandalkan untuk mendapatkan informasi penting dengan memberikan beberapa pertanyaan penting pada para seniman reyog. Disini peneliti harus beberapa kali menemui informan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Waktu dan situasi menjadi kendala penting dalam melakukan wawancara.

b. Observasi

Teknik ini disebut *Robert K. Yin* (2000 : 13) sebagai teknik yang harus diandalkan ketika seseorang mencari penjelasan dengan pertanyaan ‘How dan Why’. Selain itu teknik ini mempercepat mendapatkan gambaran yang diinformasikan dalam wawancara. Praktek pembuatan dhadhak merak tidak hanya dijelaskan dengan wawancara tetapi juga dengan observasi ‘melihat ‘ pengrajin yang dibantu asisten sedang menyelesaikan pekerjaan pesanan. Teknik ini secara khusus juga membantu peneliti melihat bahan pembuatan. Dalam menjalankan teknik ini peneliti juga menggunakan kamera foto untuk mendokumentasikan proses dan hasil pekerjaan pengrajin.

c. Triangulasi

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan beberapa metode ‘multi-metode’ karena didorong untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai fenomena yang sedang diteliti. *Guba* (2001 : 7) menjelaskan, bahwa Triangulasi ‘multi-metode’ bukanlah alat atau strategi untuk pembuktian tetapi hanyalah suatu alternative terhadap pembuktian. Kombinasi metode digunakan sebagai strategi yang baik untuk menambah kekuatan, keluasan dan kedalaman suatu penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Reyog adalah seni tradisional di Jawa yang sudah ada sejak lama dan pada umumnya selalu dikaitkan dengan hal hal yang berbau mistis. Apalagi penyelenggaraannya juga , sebagian, dikaitkan dengan kegiatan yang berbau mitos dan magi . *Peursen* (1988 : 50) menyatakan, bahwa dalam kehidupan masyarakat primitive magi memainkan peranan besar. Perbuatan – perbuatan magis dan mantera – mantera itu bagi yang bersangkutan sering tidak ada hubungan erat dengan alam gaib. Bila kita membandingkan mitos religious dengan praktek magi, nampaklah perbedaan besar mengenai apa yang ditekankan. Bila diperhatikan dengan seksama biasanya ada beberapa mitos yang mengelilingi keberadaan Seni Reyog Ponorogo.

Bersih Desa

Bersih desa adalah kegiatan masyarakat pada suatu desa tertentu yang dilakukan setiap tahun sekali pada waktu tertentu yang diyakini menjadi waktu berdirinya desa tersebut dan kegiatan tersebut bersifat ritual keagamaan dan seni budaya. Bersih desa adalah sebuah acara untuk menangkal kekuatan ‘jahat’ yang diyakini akan mengganggu desa tersebut. Kekuatan jahat yang dimaksud adalah kekuatan mistis yang dikhawatirkan bisa menimbulkan ketidaknyamanan dan ketidaktentraman masyarakat desa. Bentuk ketidaknyamanan dan ketidaktentraman masyarakat berbentuk penyakit massal yang mematikan atau berupa kejahatan yang tidak diinginkan masyarakat. Bersih desa diharapkan bisa mencegah datangnya itu semua.

Di Kabupaten Ponorogo kegiatan tersebut diadakan di hampir setiap desa yang ada. Masyarakat menyelenggarakan kegiatan tersebut biasanya nanggap wayang orang, wayang krucil, tayub atau pagelaran seni reyog selain menyelenggarakan kenduri di

masjid atau punden. *Geertz* (1989 : 32) menambahkan Punden adalah tempat yang diyakini sebagai pertanda dimana orang pertama kali datang di desa tersebut yang biasanya juga disebut sebagai ‘danyangan’. Tempat itu biasanya dijadikan makam leluhur tertua atau ditandai dengan adanya pohon besar dan tua . Setiap desa biasanya mempunyai satu danyangan. Biasanya pohon beringin atau jatii yang berusia ratusan tahun. Bahkan di beberapa tempat pohon itu sudah tidak ada karena sudah roboh dan tinggal akar tuanya yang sudah dimakan rayap. Namun demikian biasanya tempat tersebut dikeramatkan warga dan diberi sesaji pada saat tertentu sesuai dengan keinginan warga.

Reyog adalah salah satu kesenian yang diminati warga untuk ditampilkan dalam acara bersih desa, selain tarifnya relative murah juga karena sebagai symbol kemenangan melawan sebuah kekuatan. Reyog adalah sendratari yang mengisahkan perjuangan Prabu Klonosewandono dari kerajaan Bantarangin melawan Singobarong , penguasa hutan ketika raja tersebut melamar putri dewi Songgolangit dari kerajaan Kediri. Dalam peperangan atau perkelahian tersebut prabu Klonosewandono mendapatkan kemenangannya.

Dalam acara bersih desa biasanya seni reyog yang didukung oleh sekitar 30 – 50 orang akan berjalan mengelilingi, kirab, desa dan diikuti anak - anak kecil atau dewasa yang menyukai. Sebelum melakukan kegiatannya biasanya pimpinan unit kesenian reyog (warok) secara terbuka atau tertutup melakukan upacara ritual adat dengan membakar kemenyan dengan maksud agar acara kirab reyog berjalan dengan lancar. Oki Cahyo, peneliti reyog, sering mendapati kejadian tersebut ketika ia secara sengaja mengikuti jalannya atraksi reyog obyok yang diminta dalam acara bersih desa. Pada prakteknya acara kirab sering terganggu dengan adanya perilaku ‘aneh’ salah satu

unsur dari group reyog yang mengalami kesurupan. Biasanya yang mengalami kesurupan adalah jathil (penari kuda kepang), bujang ganong atau krew yang lain. Menurut *Paul Stange* (1998:41), secara harfiah kesurupan mempunyai arti ‘kemasukan’ dan ‘ndadi’ yang berarti tidak sekedar tak sadarkan diri, melainkan benar – benar ‘kemasukan’ atau ‘menjadi’. Biasanya pula pimpinan unit kesenian reyog bisa mengatasi hal ini dengan hitungan detik. Sebagaimana layaknya pimpinan unit kesenian reyog (warok) yang lain, ia akan mengoleskan ibu jarinya ke jidat orang yang mengalami kesurupan tersebut, maka dengan hitungan detik orang tersebut tersadar kembali.

Warok Sakti

Sudah menjadi pengetahuan umum masyarakat Ponorogo , bahkan Indonesia, bahwa seorang warok adalah seseorang yang mempunyai kekuatan supranatural melebihi masyarakat biasa atau sering disebut ‘ kesaktian’. Bukan tanpa alasan kalau para warok sering disebut demikian karena beberapa warok juga melakukan kegiatan melakukan ‘pengobatan’, ‘peramalan’ dan melakukan kegiatan yang secara fisik tidak mampu dilakukan oleh orang pada umumnya diantaranya adalah ‘memanggul’ dhadhak merak dalam seni reyog ponorogo dengan mengandalkan pada ‘kekuatan’ gigi dan lehernya. Sementara itu berat dari dhadhak merak bisa mencapai 40 – 60 Kg bila tidak kena hembusan angin. Satu aksi yang hampir tidak mungkin dilakukan oleh orang biasa yang tidak mempunyai keahlian khusus. Bahkan kadang seorang warok ‘pembarong ‘ harus memanggul dhadhak merak yang sedang memanggul dhadhak merak beserta ‘pembarong lain ‘ pula yang bisa ditaksir mencapai berat kurang lebih 150 Kg.

Para pembarong (*Simatupang* , 2013) dalam acara tersebut biasanya menunjukkan

kekuatan fisiknya dengan menghempaskan keras – keras Dhadhak merak ke depan, ke belakang, memutar konstruksi topeng macan yang dihiasi kipas raksasa dipenuhi bulu merak seakan ‘menyapu’ penonton yang merubungnya dan atraksi – atraksi otot lainnya. Nampaknya hal ini pula yang menjadikan para warok (Harsono, 2005) disegani masyarakat Ponorogo pada umumnya dan menempati status social yang baik di masyarakat.

Dalam acara atraksi seni reyog obyog kadang salah satu kru pendukung kesenian ini mengalami kesurupan. Bila terjadi hal yang seperti ini maka biasanya pemimpin unit kesenian (warok) melakukan pengobatan pada kru yang mengalami kesurupan tersebut. Dalam hitungan detik maka kru tersebut akan mendapatkan kesadarannya kembali. Hal inilah yang diyakini masyarakat Ponorogo bahwa warok dianggap mempunyai kemampuan supranatural yang tinggi.

Kulit Macan Bertuah

Diyakini oleh para warok bahwa kulit harimau asli mempunyai tuah khusus yang akan sangat berpengaruh langsung pada para warok ‘pemarong’ yang sedang beratraksi baik di panggung festival maupun di reyog obyok. Masyarakat meyakini bahwa para pemarong yang menggunakan kulit macan asli akan berperilaku lebih

Sebagai seorang mantan pemarong ia juga menceritakan bahwa barongan yang dibungkus dengan kulit lembu tidak mempunyai efek mistis karena kulit lembu tidak bisa ‘disotrekne’ diisi dengan dengan kekuatan ghaib. Ketika pemarong menggunakan dhadhak merak yang barongannya dari kulit lembu maka pemarong seperti ‘bekerja’ sendiri ketika ia memainkan dhadhak merak. Efek dari itu adalah pemarong ‘merasa’ sangat berat dan mudah merasa lelah. Sebaliknya bila barongan dibungkus dari kulit macan maka si pemarong ketika memainkan barongan maka

ia merasakan ada kekuatan ghaib yang ‘membantu’.

IMPLIKASI MITOS TERHADAP KEBERADAAN SATWA LANGKA

Dari informan dapat digali informasi bahwa permintaan atas dhadhak merak dari kulit macan masih tinggi. Dan para pengrajin akan tetap memenuhi permintaan tersebut sepanjang masih bisa didapat bahan kulit macan asli. Menurut pengakuan pengrajin mereka mendapatkan kulit macan dari orang-orang pemelihara binatang buas yang kebetulan telah mati. Permintaan terhadap produk kerajinan ini datangnya tidak hanya dari unit kesenian dalam kota Ponorogo tetapi juga dari luar kota dan bahkan dari luar pulau Jawa.

Tingginya permintaan pasar terhadap produk ini bisa jadi mempunyai kontribusi terhadap percepatan kepunahan satwa macan ini. Hukum pasar dalam ilmu ekonomi nampaknya juga berlaku bagi produk kerajinan ini. Reyog (dhadhak merak) nampaknya tidak lagi menjadi menjadi produk budaya namun juga sudah menjadi produk kerajinan yang bernilai ekonomis tinggi. Dhadhak merak yang berukuran standar dengan menggunakan kulit macan sebagai pembungkus barongan dipatok harga oleh pengrajin sebesar Rp 17 000 000,- Sementara pengrajin harus menebus kulit macan dari pemiliknya sebesar Rp 9 000 000,- per kulit macan dewasa. Banyak unit kesenian reyog (Harsono, 2012) menggunakan dhadhak merak dengan barongan yang menggunakan macan loreng dan tutul. Sementara itu macan tutul dan loreng adalah satwa endemic pulau Jawa dan Sumatra. Bahkan si pengrajin juga sering memperoleh pesanan dari kulit macan Benggala dari India dan macan Hitam.

Harga yang menggiurkan ini pulalah yang menjadikan para pemilik kulit macan untuk menukarkan kulit macannya dengan

uang dari para pengrajin dhadhak merak untuk selanjutnya diproses menjadi kulit pembungkus barongan.

IMPLIKASI TERHADAP SIKAP ANAK DIDIK

Keberadaan mitos yang begitu kuat diyakini oleh para warok tersebut berpengaruh kuat terhadap cara pandang anak terhadap pelestarian seni reyog tersebut. Sebagian anak didik kita sangat menyukai seni tradisional tersebut dengan segala mitos yang mengitarinya. Mereka merasa sangat bangga bila unit kesenian reyog mereka menggunakan atau memiliki dhadhak merak dengan barongan asli dari kulit harimau. Mereka belum memahami atau punya kesadaran bahwa sikap seperti ini mempunyai kontribusi besar terhadap semakin berkurangnya jumlah hewan langka yang sangat dilindungi Negara.

Mekanisme teori ekonomi akan menjawab secara otomatis tuntutan pasar. Pemburu hewan langka akan semakin bersemangat memburu harimau karena mempunyai nilai ekonomis yang tinggi. Semakin sedikit persediaan kulit macan berbanding semakin tingginya permintaan maka akan memicu kenaikan harga barang tersebut dan pada gilirannya akan mendorong penyedia barang “pemburu” untuk menyediakan barang tersebut.

Sikap atau kepribadian anak didik kita terhadap upaya pelestarian seni reyog tanpa disadari telah menjadi boomerang bagi keberadaan satwa langka khususnya harimau Sumatra. Tanpa kita sadari kita telah mensosialisasi “pemunahan” hewan langka tersebut. Seperti yang dikatakan oleh *Cuber (1990 : 322)* bahwa kepribadian merupakan produk dari sosialisasi. Sosialisasi pada anak didik yang sudah kita lakukan selama ini adalah pelestarian seni tradisional reyog Ponorogo tanpa pembekalan pengetahuan ekosistem.

PENUTUP

Simpulan

Dari bab di atas dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa mitos yang mengitari para pembarong bahwa menggunakan barongan yang dibungkus kulit macan telah mendorong penampilan mereka hingga menjadikan penampilannya lebih agresif dan atraktif. Dan implikasi berikutnya adalah munculnya fanatisme dikalangan warok atau ‘pembarong’ untuk tetap menggunakan barongan dari kulit macan. Pada gilirannya fanatisme tersebut tertularkan pada anak didik kita yang sedang bersemanfat melestarikan seni tradisional reyog Ponorogo. Fanatisme tersebut nampak mempunyai nilai ekonomi yang tinggi karena mempengaruhi hukum pasar reyog hasil kerajinan para pengrajin. Hal ini pula yang dimanfaatkan oleh pemilik hewan langka berupa macan Sumatra dan Tutul untuk menawarkan kulit macannya yang telah mati ke para pengrajin dengan harga tinggi. Pada akhirnya inilah yang menjadikan macan Loreng Sumatra sebagai hewan buruan karena mempunyai nilai ekonomis yang tinggi. Dan akhir dari rangkaian permasalahan yang ada adalah semakin langkanya satwa liar harimau Loreng Jawa dan Sumatra.

Saran

Penelitian ini bukan hanya kajian di perpustakaan dan meja diskusi semata. Hasil dari penelitian ini wajib menjadi bahan sosialisasi pada masyarakat pelestari seni budaya reyog Ponorogo dan satwa langka. Perlu ada aksi nyata dari berbagai pihak, peneliti, dunia pendidikan dan pemerintah daerah, dengan cara melakukan ‘social engineering’ yang menyadarkan pentingnya melakukan aksi nyata untuk menjaga kelestarian seni budaya dan kelestarian lingkungan hidup secara bersama – sama tanpa meninggalkan salah satunya karena sesuatunya telah menjadi rangkaian

munculnya sebab – akibat yang mulai kita rasakan.

Aksi social engineering harus dilakukan pada para generasi muda penerus pelestarian seni budaya tradisional Ponorogo melalui berbagai media dan institusi pendidikan baik formal maupun informal dengan tujuan menciptakan kesadaran serta aksi nyata pelestarian lingkungan hidup.

Hasil penelitian ini juga bisa memperkaya khazanah dunia pendidikan tentang materi pelestarian ekosistem yang tidak hanya memberikan pemahaman tentang pelestarian flora tetapi juga menyangkut fauna yang ada didalamnya.

DAFTAR PUSTAKA

Lono Simatupang, *Pergelaran Sebuah Mozaik Penelitian Seni-Budaya, Jalasuitra*, Yogyakarta, 2013.

Yusuf Harsono, *Saatnya Barongan dari Kulit Satwa Non Langka*, Ponorogo Pos, No. 563 Tahun XII, 06 – 12 Desember 2012.

Yusuf Harsono dan Slamet Santosa, *Dinamika Perubahan Struktur Sosial Para Warok Ponorogo (studi Kasus : Mobilitas Sosial Vertikal – Horisontal Para Warok di Kabupaten Ponorogo)*, *Fenomena Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial – Humaniora*, Vol 2. No 1, Januari 2005, ISSN 1693-8038.

C.A. Van Peursen, *Strategi Kebudayaan*. Penerbit Kanisius, Yogyakarta, 1988.

Totok Mardikanto, *Komunikasi Pembangunan – Acuan Bagi Akademisi, Praktisi dan Peminat Komunikasi Pembangunan*, Sebelas Maret Press, Surakarta, 2010.

Robert K Yin, *Studi Kasus , Desain Dan Metode*. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2000.

Agus Salim, *Teori Dan Paradigma Penelitian Sosial (dari Denzin Guba dan*

Penerapannya), Tiara Wacana, Yogyakarta, 2001

Robert Bogdan dan Steven J. Taylor, *Kualitatif (Dasar – Dasar Penelitian)*, PT Usaha Nasional, Surabaya, 1993.

Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, PT Remaja Rosdakara, Bandung, 1995.

Clifford Geertz, *ABANGAN, SANTRI, PRIYAYI Dalam Masyarakat Jawa*, Pustaka Jaya, Jakarta, 1989.

Koentjaraningrat, *KEBUDAYAAN JAWA*, Balai Pustaka, Jakarta, 1994.

Paul Stange, *Politik Perhatian (Rasa Dalam Kebudayaan Jawa)*, LKiS, Jakarta, 1998

Sanafiah Faisal, *Sosiologi Pendidikan, Usaha Nasional*, Surabaya, 1990.

ANALISA HASIL PENGAJARAN YANG BERBASIS CERITA, MINIATUR ALAT DAN MOTIFASI DI PROGRAM STUDI TEKNIK MESIN FAKULTAS TEKNIK

Wawan Trisnadi Putra¹⁾ Munaji²⁾ Indah Novitasari³⁾

Dosen Fakultas Teknik Program Studi Teknik Mesin

Universitas Muhammadiyah Ponorogo^{1,2,3)}

E-mail : wawantrisnadi@gmail.com¹⁾

Abstrak

Sistem Pengajaran yang dilakukan dengan metode klasikal yang banyak ditemukan di perkuliahan teknik mesin membuat banyak mahasiswa yang tidak dapat menyerap materi yang disampaikan dengan maksimal sehingga setelah mengikuti perkuliahan dalam waktu tertentu materi yang diajarkan telah dilupakan tanpa dipahami dan diresapi manfaat dan kegunaannya pada saat bekerja dilapangan, Metode cerita dan alat miniatur mesin dalam konsep teknologi akan membuat setiap mahasiswa berpikir jauh sehingga akan terasa manfaat dari materi yang disampaikan, dari hasil pengamatan dan penelitian ditemukan jumlah minat belajar dari mahasiswa teknik mesin meningkat dengan berkurangnya suara ramai dikelas dan Jumlah mahasiswa dari setiap kelas stabil serta pemahaman pada saat ujian skripsi tentang dasar –dasar teknik mesin bisa dibuktikan, Rata –rata per kelas untuk tahun akademik 2012 sampai 2015 mencapai 30 mahasiswa yang terdiri dari 2 kelas hal ini didominasi oleh kaum laki-laki sehingga kepekaan dan motifasi sangat kuliah bergantung terhadap kebersamaan mereka. Hal ini dialami oleh setiap angkatan dengan peningkatan jumlah lulusan diatas 30 mahasiswa per tahun

Kata Kunci: Jenis miniatur, Perkuliahan, metode cerita, jumlah kelulusan.

PENDAHULUAN

Pengertian dan pemahaman terkait pendekatan pembelajaran dan strategi pembelajaran serta metode yang digunakan dalam pembelajaran adalah hal yang sangat penting, terutama dalam konteks penguasaan dan pemahaman konseptual terhadap pembelajaran. Strategi pembelajaran harus mengandung penjelasan tentang metode atau prosedur dan teknik yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung.

Pemilihan strategi dalam pembelajaran sangatlah penting maksudnya bagaimana dosen dapat memilih kegiatan pembelajaran yang paling efektif dan efisien untuk menciptakan pengalaman belajar yang baik, sesuai dengan bidang ilmu yang dipelajari yang dapat memberikan fasilitas

kepada mahasiswa mencapai tujuan pembelajaran. Namun perlu diketahui bahwa tidak ada satupun strategi pembelajaran yang paling sesuai untuk semua kondisi dan situasi yang berbeda, walaupun tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sama. Oleh karena itu, dibutuhkan kreativitas dan ketrampilan dosen dalam memilih dan menggunakan strategi pembelajaran yang disusun berdasarkan kondisi dari mahasiswa dan situasi kondisi tempat belajar.

Strategi pembelajaran yang akan digunakan oleh dosen berdasarkan rencana pengembangan pembelajaran (RPP) dan satuan acara perkuliahan (SAP) dari mulai pertemuan pertama sampai selesai. Dengan demikian, penerapannya pun harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran,

sehingga diharapkan terdapat keselarasan antara tujuan dan pelaksanaan. Setiap mahasiswa memiliki karakteristik yang berbeda satu sama lainnya dalam berperilaku dan menangkap pembelajaran. Demikian juga dalam hal belajar juga memiliki karakteristik yang tidak sama pula satu dengan yang lainnya begitu juga dengan dosen pengampu. Karakteristik cara belajar mahasiswa merupakan fenomena yang harus dipahami dan dijadikan acuan dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran untuk mahasiswa, salah satu karakteristik dari seorang mahasiswa adalah jika apa yang dipelajarinya hanya menerima langsung informasi dari dosen tanpa mempertimbangkan keseluruhan aspek pengembangan, bermakna, menarik, dan fungsional. Strategi pembelajaran melalui bercerita, motifasi dan alat peraga merupakan solusi yang dapat di gunakan dalam pembelajaran ini.

DASAR TEORI

Soedjadi (1999: 101) menyatakan: Strategi pembelajaran adalah suatu siasat melakukan kegiatan pembelajaran yang bertujuan mengubah suatu keadaan pembelajaran yang diharapkan. Soedjadi menyebutkan bahwa dalam satu pendekatan dapat dilakukan lebih dari satu metode dapat digunakan lebih dari satu teknik. Secara sederhana dapat diruntut sebagai rangkaian: teknik metode pendekatan strategi

Cerita adalah salah satu cara untuk menarik perhatian mahasiswa, dan motifasi merupakan solusi untuk tetap semangat dalam belajar serta alat peraga adalah metode untuk melatih wawasan dan kreatifitas dalam pengembangan teori, membiasakan bercerita kondisi alat yang ada di lapangan sebelum materi diberikan lebih diminati mahasiswa ketimbang langsung ke teori yang ada.

Menurut Abudin Nata “Metode bercerita adalah suatu metode yang

mempunyai daya tarik yang menyentuh perasaan. Islam menyadari sifat alamiah manusia untuk menyenangi cerita yang pengaruhnya besar terhadap perasaan. Oleh karena itu dijadikan sebagai salah satu metode dalam pembelajaran. Dalam kehidupan mahasiswa pembelajaran yang efektif akan sangat berkaitan dengan lingkungan keluarganya, temanteman sekelas dan kegiatan ekstrakurikuler lainnya. Membiasakan menjelaskan harus diusahakan untuk menjadi pengalaman mahasiswa dengan metode yang bersifat unik dan menarik yang dapat menyentuh perasaan serta dapat memotivasi mahasiswa lainnya anak untuk mengikuti dengan semangat.

Metode bercerita, motifasi dan alat peraga dalam rumpun ilmu eksak sangat menarik untuk di terapkan sehingga dengan cerita tersebut dapat disampaikan pesan-pesan pembelajaran dengan baik. Proses belajar mengajar dengan metode bercerita merupakan suatu cara yang dilakukan oleh dosen untuk menyampaikan pesan atau materi pelajaran yang disesuaikan dengan kondisinya.

Metode alat peraga merupakan salah satu metode yang efektif dalam memahami perkuliahan khususnya dunia permesinan serta salah satu strategi pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar bagi mahasiswa dengan membawakan cerita, motifasi maupun alat peraga di perkuliahan. Cerita yang dibawakan dosen pengampu harus menarik, dan tentunya berkaitan dengan materi pembelajaran yang akan di bahas yang harus memperhatikan :Isi cerita dan alat perga harus berhubungan dengan materi yang akan di berikan, memotifasi dan bercerita harus diusahakan dapat memberikan perasaan yang mengasyikkan sesuai dengan dunia kehidupan aslinya, Kegiatan bercerita dan alat peraga harus diusahakan menjadi pengalaman bagi mahasiswa dan di rangkum agar menarik.

Beberapa macam teknik bercerita yang dapat dipergunakan antara lain dosen dapat

membaca langsung dari buku, menggunakan ilustrasi dari gambar, menggunakan miniatur, dll.

Bercerita usahakan dilakukan dalam kondisi dan susana yang memungkinkan untuk memudahkan dosen dalam mengontrol kegiatan yang berlangsung sehingga akan berjalan lebih efektif. Selain itu ruangan kelas agar di kondisikan sedemikian rupa, misalnya berbentuk lingkaran sehingga akan terjalin komunikasi yang lebih efektif.

Langkah-langkah pembelajaran melalui bercerita

Kegiatan bercerita merupakan kegiatan yang memiliki manfaat besar bagi perkembangan anak serta pencapaian tujuan pendidikan. Sebelum melaksanakan kegiatan bercerita dosen pengampu terlebih dahulu harus merancang kegiatan pembelajaran berupa langkah-langkah yang harus ditempuh secara sistematis.

Strategi pembelajaran melalui bercerita terdiri dari 5 proses yakni:

- a. Menetapkan tujuan dan tema pembelajaran.
- b. Menetapkan bentuk cerita yang dipilih, misalnya cerita dengan pengalaman lapangan terhadap suatu alat permesinan yang akan dibahas atau menggunakan gambar-gambar, maupun video, dst.
- c. Menetapkan bahan dan alat miniatur yang diperlukan dalam perkuliahan sesuai dengan bentuk materi yang akan disampaikan.
- d. Menetapkan rancangan langkah-langkah kegiatan pembelajaran, yakni: menyampaikan tujuan dan tema pembelajaran, mengatur ruangan yang kondusif, melaksanakan kegiatan introduction, mengembangkan cerita dalam pembelajaran, menetapkan teknik penyampaian yang menarik, mengajukan pertanyaan satu dengan lainnya yang berkaitan dengan isi pembelajaran.

- e. Menetapkan rancangan penilaian kegiatan bercerita dengan Tujuan yang ingin dicapai melalui kegiatan serta satuan acara perkuliahan yang dipilih oleh dosen sebagai acuan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Dosen memiliki kebebasan untuk menentukan bentuk cerita dan alat peraga yang dipilih, sepanjang bisa menggambarkan isi pembelajaran dengan baik. Bahan dan alat yang dipergunakan dalam kegiatan belajar sangat bergantung kepada bentuk cerita yang akan disampaikan.

Pengaturan ruangan yang kondusif, merupakan hal yang patut mendapat perhatian karena pengaturan yang baik membuat mahasiswa merasa nyaman dan dapat mengikuti pembelajaran sampai selesai.

Manfaat Cerita

Pencapaian tujuan pembelajaran adalah yang utama untuk itu kita harus memahami terlebih dahulu metode yang akan kita terapkan yaitu :

1. Untuk mahasiswa menyampaikan pembelajaran melalui cerita yang sesuai dengan kondisi sebenarnya merupakan kegiatan yang menyenangkan.
2. Dosen Pengampu dapat memanfaatkan kegiatan bercerita dan motifasi untuk menanamkan nilai-nilai positif pada mahasiswa.
3. Kegiatan pembelajaran dengan metode bercerita juga memberikan sejumlah pengetahuan sosial, nilai-nilai moral dan keagamaan.
4. Pembelajaran dengan bercerita memberikan pengalaman belajar untuk mendengarkan.
5. Dengan mendengarkan cerita sebelum masuk ke teori diharapkan mahasiswa dapat mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.
6. Membantu mahasiswa untuk membangun bermacam-macam ide dan pemikiran

yang mungkin dipilih sebagai sarana untuk penelitian, dan pengabdian yang ingin disumbangkan anak kepada masyarakat.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini diterapkan pengamatan langsung kepada mahasiswa teknik mesin fakultas teknik universitas muhammadiyah ponorogo pada salah satu mata kuliah termodinamika untuk 2 semester.

Metode ini sangat membantu dalam pembelajaran mahasiswa, khususnya dalam menyampaikan pesan-pesan dan nilai-nilai yang hendak diinternalisasikan kepada mahasiswa. Adapun kelebihan metode ini adalah:

1. Dapat meningkatkan motivasi mahasiswa untuk belajar, dan lebih cepat dalam memahami dan kegunaan.
2. Sangat sesuai untuk pendidikan afektif (nilai), sebab metode ini dapat menyampaikan nilai-nilai kebaikan kepada mahasiswa melalui contoh-contoh dalam implementasi sehingga mendorong mahasiswa untuk melakukan praktek tersebut, sekaligus menghindari kesalahan yang dapat digambarkan dalam alat peraga.
3. Tidak membutuhkan banyak alat dan media pembelajaran.

Adapun kelemahannya antara lain:

1. Dalam pembelajaran ini biasanya dosen lebih dominan, sehingga peran aktif mahasiswa sedikit terbatas. Oleh karena itu, seorang dosen harus mampu mengkolaborasikan metode ini dengan metode-metode yang lainnya seperti tanya jawab dan memancing mahasiswa untuk berani menjelaskan.
2. Dosen dituntut untuk benar-benar menguasai teknik bercerita, memotifasi dan menggunakan alat peraga dengan baik, sehingga mahasiswa akan tertarik

dengan pelajaran yang dibawakannya sekaligus pesan yang ingin disampaikan akan diterima dengan baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Scott and Ytreberg (1990) menjelaskan, "Their own understanding comes through hands and eyes and ears. The physical world is dominant at all times." Salah satu cara agar perhatian anak didik terpusat pada pembelajaran adalah penggunaan alat atau media pembelajaran yang efektif. Penggunaan miniatur mainan sederhana menjadi salah satu cara jitu yang dapat diterapkan dalam pembelajaran.

Media pembelajaran sangat diperlukan karena berfungsi sebagai alat yang menarik perhatian dan menumbuhkan minat mahasiswa untuk berperan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran juga berfungsi sebagai alat untuk menghindari verbalisme. Salah satu media pembelajaran dapat menggunakan toys (Mainan anak – anak yang bisa bergerak. Toys adalah media yang sangat menarik dengan dunia permesinan. Menurut Gallahue (Cahaya, S.I : 2007), melihat miniatur adalah suatu aktivitas langsung dan spontan di mana seseorang menggunakan orang lain atau benda-benda di sekitarnya dengan senang, sukarela, dan dengan imajinatif, menggunakan perasaannya, tangannya, atau seluruh anggota tubuhnya. Melalui miniatur diharapkan mahasiswa akan lebih tertarik untuk mencoba mempelajari dan mendalami pembelajaran. Dengan menggunakan media miniatur diharapkan akan meningkatkan minat mahasiswa untuk mencari informasi lebih lanjut tentang pembelajaran.

Contoh penggunaan kincir angin dari kaleng bekas ketika belajar:

Gunakan kincir sebagai model dalam memperkenalkan energi gerak dan pemanfaatannya selain itu juga dibutuhkan analisa untuk menceritakan sejarah

perkembangan teknologi seperti awal muasalnya adanya pesawat terbang dari melihat burung, adanya kapal selam karena melihat ikan dll.

Flow Card Konsep Teknologi



Gambar Miniatur pembelajaran



Dalam hal ini, tentu saja menjadi tugas dan kewajiban dosen untuk senantiasa dapat memelihara dan meningkatkan motivasi belajar mahasiswanya. Meminjam pemikiran dari *USAID DBE3 Life Skills for Youth*, berikut ini beberapa ide yang dapat digunakan oleh pengajar untuk meningkatkan motivasi belajar anak didiknya.

PENUTUP

Kesimpulan Dan Saran

Dalam penerapan strategi pembelajaran melalui bercerita, motifasi dan alat peraga ini seorang dosen diharapkan harus menyusun langkah-langkah pembelajaran melalui bercerita dan menguasai teknik-teknik

bercerita yang baik dan menarik, memahami isi dan tujuan yang ingin di sampaikan dosen kepada mahasiswanya. Hal ini bisa dilihat dengan absensi perkuliahan yang selalu penuh dan semangat mahasiswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan 98% mahasiswa akan memahami dan dapat menerimanya dengan baik.

Untuk meningkatkan pembelajaran dari hasil analisa dapat di tarik kesimpulan bahwa seorang dosen harus bisa:

a. Menggunakan metode dan kegiatan yang beragam

Melakukan hal yang sama secara terus menerus bisa menimbulkan kebosanan dan menurunkan semangat belajar. mahasiswa yang bosan cenderung akan mengganggu proses belajar. Variasi dalam sistem pembelajaran akan membuat mahasiswa tetap konsentrasi dan termotivasi. Perlu dilakukan sesuatu yang berbeda dengan menggunakan metode belajar yang bervariasi. Cobalah untuk membuat pembagian peran, debat, transfer pengetahuan secara singkat, diskusi, simulasi, studi kasus, presentasi dengan audio-visual dan kerja kelompok kecil

b. Jadikan mahasiswa peserta aktif

Masa kehidupan kampus akan membuat mahasiswa produktif dalam meluapkan inofasi dan kreatifitas selayaknya diisi dengan melakukan kegiatan yang bermanfaat terutama dalam sikap dan karakter mental, berpetualang, mendesain, menciptakan sesuatu dan menyelesaikan suatu masalah. Usahakan jangan jadikan siswa peserta pasif karena dapat menurunkan minat dan mengurangi rasa keingintahuannya. Gunakanlah metode belajar yang aktif dengan memberikan tugas-tugas terstruktur berupa simulasi penyelesaian suatu masalah untuk menumbuhkan motivasi dalam belajar.

c. Tugas yang menantang namun realistis dan keterkaitan dengan pembelajaran

Kondisikan proses belajar yang sesuai dengan materi yang akan di sampaikan serta mengikuti trend minat mereka sehingga menarik karena mereka dapat melihat tujuan dari belajar. jadikan tugas yang menantang namun realistis. Realistis dalam pengertian bahwa standar tugas cukup berbobot untuk memotivasi mahasiswa dalam menyelesaikan tugas sebaik mungkin yang harus dikerjakan sendiri apapun hasilnya agar dapat menyerap dan sekaligus memahami agar tidak menurunkan semangat untuk belajar.

d. Jadikan suasana kelas yang kondusif

Kelas yang aman, tidak mendikte dan cenderung mendukung mahasiswa untuk berusaha dan belajar sesuai minatnya akan menumbuhkan motivasi untuk belajar. Apabila mahasiswa belajar di suatu kelas yang menghargai dan menghormati mereka dan tidak hanya memandang kemampuan akademis mereka maka mereka cenderung terdorong untuk terus mengikuti proses belajar.

e. Proporsional dalam pemberian tugas

Jangan hanya terlalu berorientasi pada nilai dan coba penekanan pada penguasaan materi. Segala tugas yang diberikan baik disaat belajar dan pekerjaan rumah tidak selalu bisa disetarakan dengan nilai. Hal tersebut dapat menurunkan semangat mahasiswa yang kurang mampu memenuhi standar dan berakibat mahasiswa yang bersangkutan merasa dirinya minder. Gunakan mekanisme nilai seperlunya, dan cobalah untuk memberikan komentar atas hasil kerja mahasiswa mulai dari kelebihan mereka dan kekurangan mereka serta apa yang bisa

mereka tingkatkan. Berikan komentar Anda secara jelas. Berikan kesempatan bagi mahasiswa untuk memperbaiki tugas mereka apabila mereka merasa belum cukup. Usahakan jangan mengandalkan nilai untuk merombak sesuatu yang tidak sesuai dengan Anda.

f. Selalu menjadi bagian untuk membantu mahasiswa dalam mencapai hasil

Bimbing mereka untuk meningkatkan kemampuan dalam proses belajar mengajar, jangan hanya terpaku pada hasil ujian atau tugas. Bantulah mahasiswa dalam mencapai tujuan pribadinya dan terus pantau perkembangan mereka.

g. Berikan petunjuk pada para siswa agar sukses dalam belajar

Jangan terlalu membiarkan mahasiswa berjuang sendiri dalam belajar. Sampaikan pada mereka apa yang perlu dilakukan. Yakinkan mereka bahwa mereka bisa sukses dan bagaimana cara mencapainya.

h. Hindari kompetisi yang tidak sehat

Kompetisi yang tidak sehat bisa menimbulkan kekhawatiran, yang bisa berdampak buruk bagi proses belajar dan akan cenderung bertindak curang. Kurangi peluang dan kecendrungan untuk membanding-bandingkan antara mahasiswa satu dengan yang lain dan membuat perpecahan diantara para mahasiswa. Ciptakanlah metode mengajar dimana mereka bisa saling bekerja sama.

i. Berikan Masukan

Berikan masukan para mahasiswa dalam mengerjakan tugas produktif mereka. Gunakan kata-kata yang positif dalam memberikan komentar. mereka akan lebih termotivasi terhadap kata-kata positif dibanding ungkapan negatif. Komentar positif akan membangun kepercayaan

diri. Ciptakan situasi dimana Anda percaya bahwa seseorang bisa maju dan sukses di masa datang bukan karena nilai yang tinggi.

j. Hargai kesuksesan dan keteladanan

Hindari komentar negatif terhadap kelakuan buruk dan performa rendah yang ditunjukkan pada mereka, akan lebih baik jika kita memberikan apresiasi bagi mahasiswa yang menunjukkan kelakuan dan kinerja yang baik. Ungkapan positif dan dorongan sukses bagi mereka merupakan penggerak yang sangat berpengaruh dan memberikan aspirasi bagi mahasiswa yang lain untuk berprestasi.

k. Antusias dalam mengajar

Antusiasme seorang dosen dalam mengajar merupakan faktor yang penting untuk menumbuhkan motivasi dalam diri mahasiswa. Jangan sampai terlihat bosan dan kurang antusias maka para mahasiswa akan menunjukkan hal serupa. Upayakan untuk selalu tampil baik, percaya diri dan antusias di depan kelas.

l. Tentukan standar yang tinggi (namun realitis) bagi seluruh mahasiswa

Standar yang ingin di capai oleh dosen terhadap mahasiswanya memiliki dampak yang signifikan terhadap performa dan kepercayaan diri mereka. Diharapkan seluruh mahasiswa untuk termotivasi, giat belajar dan memiliki minat yang tinggi, mereka cenderung akan bertindak mengikuti kehendak pribadi. harus yakin bahwa kita mampu memberikan motivasi tinggi pada mahasiswa. Pada awal tahun ajaran baru diusahakan dapat memanfaatkan kesempatan agar seluruh siswa memiliki motivasi yang tinggi.

m. Pemberian penghargaan untuk memotivasi

Pemberian penghargaan seperti nilai, hadiah dsb, mungkin efektif bagi sebagian mahasiswa namun metode ini

harus digunakan secara hati-hati karena berpotensi menciptakan kompetisi. Namun demikian, penggunaan metode ini dapat melahirkan motivasi internal.

n. Ciptakan aktifitas yang melibatkan seluruh mahasiswa dalam kelas

Buatlah aktifitas yang melibatkan mahasiswa dengan kawan-kawan mereka dalam satu kelas. Hal ini akan membagi pengetahuan, gagasan dan penyelesaian tugas-tugas individu mereka dengan seluruh teman di kelas.

o. Hindari penggunaan ancaman

Usahakan tidak mengancam mahasiswa dengan kekerasan, hukuman ataupun nilai rendah. Bagi sebagian ancaman untuk memberi nilai rendah mungkin efektif, namun hal tersebut bisa memicu mereka mengambil jalan pintas yang lain.

p. Hindarilah komentar buruk

Berkomentarlah yang positif dan perilaku yang baik. Banyak mahasiswa yang percaya diri akan performa dan kemampuan mereka. Jangan membuat pernyataan yang negatif kepada para mahasiswa di kelas yang berkaitan dengan perilaku dan kemampuan mereka. usahakan harus selektif dalam menggunakan kata-kata dalam berbicara. Apabila tidak hati-hati, kepercayaan diri siswa Anda akan mudah jatuh.

q. Kenali minat mereka

Kepribadian yang berbeda-beda merupakan salah satu indikator untuk lebih mengenal mereka. Pahamiilah mereka bagaimana tanggapan mereka terhadap materi dan apa minat, cita-cita, harapan dan kekhawatiran mereka. Pergunakanlah berbagai contoh dalam pembelajaran yang ada kaitannya dengan minat mereka untuk membuat mereka tetap termotivasi dalam belajar.

r. Rangkul dan Peduli dengan mereka

Para mahasiswa akan menunjukkan minat dan motivasi kepada dosen yang memiliki

perhatian. Perhatikan bahwa memandang para mahasiswa sebagai layaknya manusia normal dan perhatikan bahwa mereka mendapatkan proses pembelajaran dan bukan hanya sekedar nilai karena hal tersebut tercermin pada kemampuan kita sebagai dosen. Cobalah membangun hubungan yang positif dengan mereka dan coba kenali mereka sebagaimana kita memperkenalkan diri kita pada mereka. Sebagai contoh, ceritakanlah kisah anda ketika anda masih menjadi mahasiswa

DAFTAR PUSTAKA

- Rochmadi, Aries. 2011., Penerapan Strategi Pembelajaran Melalui Bercerita; <http://rohmediaris21.blogspot.com>. Diakses pada tanggal 14 Oktober 2015.
- Ebe. 2010., Strategi Pembelajaran yang menarik; <http://ebekunt.wordpress.com>. Diakses pada tanggal 14 Oktober 2015.
- Nur Lailatul Fitrotin. 2012., Strategi Pembelajaran; <http://blog2.tp.ac.id/nurlailatulfitrotin>. di akses pada tanggal 14 Oktober 2015.
- Muhammad Fadillah dan Lilif Mualifatu Khorida. 2013. *Pendidikan karakter*. Jogjakarta; Ar-Ruzz Media.
- Novi Romawati dan Aamprogresif. 2011. Pengertian Metode Bercerita. Diakses pada tanggal 18 Oktober 2015 di <http://id.shvoong.com>

PENTINGNYA “PENDAMPINGAN DIALOGIS” ORANG TUA DALAM PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI

Yusmi Warisyah

PG PAUD FKIP UAD Yogyakarta

email: yusmiwarisyah@gmail.com

Abstrak

Di zaman yang semakin moderen, Perkembangan teknologi di Indonesia kian hari kian bertambah. Terbukti dengan banyaknya pengguna gadget dengan berbagai merek dan tipe tersebar luas diseluruh wilayah Indonesia. Penggunaanya tidak hanya orang dewasa saja akan tetapi anak usia dinipun ikut andil di dalamnya. Menurut perusahaan survei eMarketer, pengguna gadget meningkat secara signifikan di Indonesia dan diprediksi masuk empat besar populasi pengguna gadget terbesar di dunia pada tahun 2016 (Sumber : id.korantempo.com, 2015). Sebuah penelitian baru saja dikeluarkan American Association of Pediatrics (AAP). Penelitian ini mengambil tajuk “penggunaan media menjadi dominan dalam kehidupan anak-anak zaman sekarang. Media yang paling umum digunakan anak adalah gadget, jumlah anak-anak yang menggunakan gadget meningkat hampir dua kali lipat (dari 38 persen menjadi 72 persen), dan semakin banyak bayi yang berusia 1 tahun (Sumber: id.ParentsIndonesia.com, 2013). Masalah ini muncul karena orang tua memberikan kebebasan kepada anak tanpa adanya “Pendampingan dialogis”. Peran orang tua dalam pendampingan dialogis anak adalah tugas utama para orang tua, dengan pendampingan dialogis orang tua dapat mengontrol apa saja yang dilakukan dan dilihat anak supaya mencegah anak dari pengaruh negatif pemakaian gadget.

Kata kunci : pengaruh negatif gadget , anak usia dini, pendampingan dialogis orang tua

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di Indonesia kian hari kian bertambah terbukti dengan semakin beragamnya jenis *gadget* dengan berbagai merek dan tipe yang tersebar luas di wilayah Indonesia. Berbagai perusahaan besar seperti perusahaan Xiaomi cina, *Apple* Amerika Serikat bersaing memproduksi *gadget* canggih dengan suguhan aplikasi-aplikasi terbaru (Sumber: id.bedahtekno.com, 2013). *Gadget* yang semakin canggih menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, informasi gaya hidup, hobi, hingga hiburan yang disajikan secara *online* maupun *offline* kini sukses menarik banyak perhatian masyarakat. Tentunya barang canggih ini bukan hanya sekedar dijadikan media hiburan semata,

tetapi juga digunakan sebagai teman hidup yang selalu mendampingi.

Berbagai macam merek, tipe serta harga banyak tersedia pada tempat-tempat penjualan *gadget*, terkesan memancing pelanggan untuk membeli, ditambah lagi fitur-fitur yang ada pada *gadget* semua tersedia sehingga dapat memancing masyarakat luas untuk memilikinya. Menurut perusahaan survei eMarketer, pengguna *gadget* meningkat secara signifikan di Indonesia dan diprediksi masuk empat besar populasi pengguna *gadget* terbesar di dunia pada tahun 2016 (Sumber: id.korantempo.com, 2015).

Gadget sebenarnya digunakan oleh orang-orang yang memiliki kepentingan, baik dalam hal sekolah, kuliah, bekerja dan

bisnis. Namun pada faktanya, *gadget* tidak hanya beredar dikalangan orang-orang yang membutuhkan saja. Akan tetapi *gadget* beredar dikalangan anak usia dini. Bahkan ironisnya lagi *gadget* bukan barang asing untuk anak usia dini yang kenyataannya belum layak menggunakan *gadget* (Prianggoro, Hasto. 2014).

Sebuah penelitian baru saja dikeluarkan *American Association of Pediatrics* (AAP). Penelitian ini mengambil tajuk “penggunaan media menjadi dominan dalam kehidupan anak-anak zaman sekarang”. Media yang paling umum digunakan anak adalah *gadget*, jumlah anak-anak yang menggunakan *gadget* meningkat hampir dua kali lipat (dari 38 persen menjadi 72 persen), dan semakin banyak bayi yang berusia 1 tahun (Sumber: id.ParentsIndonesia.com, 2013).

Penggunaan *gadget* dikalangan anak usia dini menyita banyak perhatian dari berbagai kalangan, dari fakta di atas terlihat dari tahun ke tahun mengalami peningkatan signifikan. Tentu ini menjadi masalah besar bagi Negara kita selanjutnya. Anak-anak biasa mendapatkan *gadget* canggih dari kedua orang tuanya. Kedua orang tua sengaja memberikan *gadget* canggih kepada anaknya dengan tujuan, yang pertama untuk bermain *games* pada fitur-fitur yang telah disediakan pada *gadget* tersebut. Dibandingkan orang dewasa anak-anak lebih cepat untuk menguasai *gadget*. Bahkan, orang tua mereka belum tentu bisa mengoperasikan *gadget* yang dimilikinya (Ismanto dan Onibala, 2015).

Penggunaan *gadget* dikalangan anak-anak semakin memprihatinkan dan tentu memiliki dampak negatif terhadap tumbuh kembang. Terlihat jelas anak-anak lebih cepat beradaptasi dengan teknologi yang ada. Sehingga anak-anak sering terlena dengan kecanggihan *gadget* dengan fitur-fitur yang tersedia di dalamnya. Anak-anak yang sering

menggunakan *gadget*, seringkali lupa dengan lingkungan sekitarnya. Mereka lebih memilih bermain menggunakan *gadget* dari pada bermain bersama dengan teman-teman dilingkungan sekitar tempat tinggalnya. Sehingga interaksi sosial antara anak dengan masyarakat, lingkungan sekitar berkurang, bahkan semakin luntur (Ismanto dan Onibala, 2015).

Perkembangan anak-anak yang semakin individualis ini menyebabkan anak-anak kurang peka terhadap lingkungan sekitarnya. Sehingga sosialisasi dimasyarakat tidak terjalin dengan baik. Padahal proses sosialisasi ini akan berkelanjutan sampai anak dewasa. Jika anak-anak masih terpacu dengan kecanggihan teknologi, maka anak akan mengalami kesulitan dalam berinteraksi dengan masyarakat sekitarnya

Pendampingan dialogis orang tua sangat dibutuhkan dalam mengawasi setiap kegiatan anak dalam bermain *gadget*, dan perlu batasan-batasan dalam mengakses fitur-fitur tertentu. Orang tua harus lebih cerdas dari anaknya. Perlu adanya strik kusus dalam mengurangi dan menghindari anak dalam pemakaian *gadget*. Pola kedisiplinan yang konsisten perlu diterapkan oleh para orang tua, apa saja yang boleh dan tidak boleh diakses, supaya menghindari anak dari pengaruh negatif penggunaan *gadget*.

Pada kondisi idealnya, dengan berkembangnya pesatnya *gadget* di Indonesia sebenarnya *gadget* digunakan untuk hal-hal yang bermanfaat. Mengkafer penggunaan *gadget* dengan sebaik-baiknya. Mengedukasi, tidak hanya menjadi bangsa pasar, akan tetapi bisa digunakan untuk menaikkan sumber daya manusia, baik untuk kepentingan pendidikan, bisnis maupun kepentingan lainnya. *Gadget* tidak hanya digunakan untuk kepentingan hiburan semata, dengan Indonesia dijadikan bangsa pasar sebaiknya *gadget* digunakan pada hal yang tepat, sasaran yang tepat dengan begitu

perkembangan *gadget* dapat menaikkan sumber daya manusia Indonesia.

Penggunaan *gadget* pada kalangan anak usia dini, bisa digunakan untuk alat atau media pembelajaran untuk anak. Membuka fitur-fitur yang dapat membantu dalam proses belajar anak, tidak hanya digunakan untuk bermain *games*. Akan tetapi *gadget* bisa dimanfaatkan untuk alat dan atau media pembelajaran. Dengan begitu anak akan terfokus pada kegiatan positif, mendapatkan dua manfaat sekaligus yaitu belajar memalui bermian.

Tentu kegiatan diatas tidak akan terlaksana tanpa ada keterlibat dari orang tua. Orang tua harus mampu memahami akan penggunaan *gadget* yang baik dan tepat, penggunaan yang baik dan tepat untuk anak-anaknya. Setelah orang tua memahami, orang tua dapat menerapkan penggunaan *gadget* kepada anaknya tentu dengan pendampingan dan pengawasan yang tepat dan konsisten.

Modelling yang baik dari orang tua sangat diperlukan dalam penerapan penggunaan *gadget*. Orang tua harus mampu mengontrol dirinya dalam penggunaan *gadget*, jangan sampai penerapan penggunaan *gadget* yang baik dan tepat hanya diberlaku untuk anak saja, tanpa mereka sendiri tidak mempraktekan. Perilaku orang sangat mempengaruhi perilaku anak. Salah satu teori yang dikemukakan oleh John Locke bahwa *modelling* yang baik sangat mempengaruhi perilaku anak, dalam artian lain bahwa anak belajar dari apa yang ia lihat dari lingkunganya. Hal demikianlah yang perlu orang tua tahu, bahwa *modelling* dari meraka sangat berpengaruh terhadap perilaku anak-anaknya (Sodik. 2014. Medel-medel Pembelajaran disampaikan dalam perkuliahan tidak dipublikasikan).

Semakin banyaknya teknologi yang tersebar, maka semakin banyak pula dampak negatif yang didapat. Kecenderungan anak terhadap penggunaan *gadget* menjadi

masalah yang harus diatasi oleh para orang tua di Indoneia, supaya dampak negatif akan penggunaan *gadget* tidak berlarut dalam kehidupan anak usia dini. Makalah ini akan mengkupas secara detail perkembangan *gadget* dikalangan anak usia dini serta peran orang tua dalam pendampingan anak dalam penggunaan *gadget*.

PEMBAHASAN

1. Data Penggunaan Gadget Di Dunia Dan Di Indonesia

a. Data Penggunaan Gadget Di Dunia

Ilmu pengetahuan yang semakin berkembang memunculkan banyak teknologi baru yang memiliki ragam, bentuk dan fungsi tertentu. Berkembangnya teknologi yang semakin pesat bertujuan untuk memenuhi kebutuhan hidup. Negara-negara besar yang biasa menciptakan teknologi diantaranya adalah Jepang, Amerika, cina dan masih banyak Negara-negara lainnya. Salah satu teknologi yang diciptakan adalah *gadget*, jenis *gadget* yang paling akrab dalam kehidupan sehari-hari adalah *handphone*. *Gadget* jenis ini mengalami kemajuan dan pertumbuhan yang cukup signifikan. Penemuan baru selalu menjadi daftar spesifikasi yang dihadirkan. Sekarang ini *handphone* tidak semata-mata hanya digunakan untuk berkomunikasi, teknologi baru ini bisa digunakan sebagai kamera, perekam video, peta digital, pemutar musik, jaringan internet dan lain sebagainya (Iskandar, 2014).

Menurut data dari *Mediacells*, India akan menduduki posisi kedua dalam daftar 10 negara dengan penjualan *smartphone* terbanyak di dunia pada tahun 2014. Pertumbuhan *smartphone* di India diperkirakan akan naik lebih dari dua kali lipat, dari 156 juta menjadi 364 juta pengguna dari populasi penduduk 1,2 milyar. Sementara itu penjualan *smartphone* di China diperkirakan mencapai 283 juta, dengan 216

juta pengguna baru. Di Amerika Serikat, penjualan *smartphone* diperkirakan akan mencapai 89 juta dengan pengguna baru 47,5 juta orang (Iskandar, 2014)

Daftar 10 negara dengan penjualan *smartphone* terbanyak di dunia lainnya adalah Brasil dengan 47 juta penjualan dan 38,2 juta pengguna baru, Indonesia dengan 46 juta penjualan dan 39,8 juta pengguna baru, serta Rusia dengan 31 juta penjualan dan 21,4 juta pengguna baru. Disusul Jepang dengan 30 juta penjualan dan 22,9 juta pengguna baru, Meksiko dengan 23 juta penjualan dan 16,3 juta pengguna baru, Jerman dengan 22 juta penjualan dan 12,2 juta pengguna baru, Prancis dengan 18,7 juta penjualan dan 11,21 juta pengguna baru, dan terakhir adalah Inggris dengan 17,7 juta penjualan dan 8,24 juta pengguna baru (Iskandar, 2014).

Data penjualan *gadget* di atas menunjukkan bahwa perkembangan *gadget* di dunia berkembang sangat pesat. Daftar pengguna diberbagai Negara rata-rata mengalami peningkatan yang signifikan dari tahun ke tahun.

b. Data Penggunaan Gadget Di Indonesia

Indonesia adalah Negara pengguna internet terbesar di Asia Tenggara. Internet di Indonesia saat ini sudah menjadi kebutuhan primer untuk para penggunanya, perkembangan sosial media juga menjadi salah satu faktor penting. Berdasarkan *Survei Data Global Web Index*, Indonesia adalah Negara yang memiliki pengguna sosial media yang paling aktif di asia. Indonesia memiliki 79,7% user aktif di sosial media mengalahkan Filipina 78%, Malaysia 72%, Cina 67%. Data statistik perkembangan internet di Indonesia mencapai 15% atau 38,191,873 pengguna internet dari total populasi kita 251,160,124, Sedangkan pengguna internet dengan menggunakan *gadget* mencapai 14% dari populasi (Ahmad, 2014).

Tidak heran lagi Negara kita adalah target pemasaran *gadget* saat ini. “Berdasarkan data statistik indikator pengguna internet di Indonesia yang kami dapatkan, rata-rata waktu yang dibutuhkan pengguna internet mengakses informasi melalui PC atau laptop kisaran 5 jam 30 menit setiap harinya, persentase pengguna internet melalui *mobile* atau *smartphone* 14% dari total populasi. Sedang rata-rata waktu yang dihabiskan oleh pengguna internet melalui *mobile* atau *smartphone* di Indonesia sekitar 2 jam 30 menit setiap harinya” (Ahmad, 2014).

Menurut perusahaan survei *eMarketer* mengemukakan bahwa pengguna *gadget* meningkat secara signifikan di Indonesia dan diprediksi masuk empat besar populasi pengguna *gadget* terbesar di dunia pada tahun 2016 (Anonim, 2015). Sudah tidak terbantahkan lagi jika saat ini popularitas *smartphone* di Indonesia semakin meningkat pesat. Kondisi tersebut juga diakui oleh raksasa mesin pencari *Google*. Untuk memperkuat pernyataan tersebut, *Google* sudah melakukan *survey* seputar penetrasi pengguna *smartphone* di Indonesia. “Hasil *survey Google* yang berdasarkan rekapitulasi data dari salah satu fitur *tool Google*, yakni *Consumer Barometer*, mengungkapkan pengguna *smartphone* di Indonesia telah meningkat hingga 43 persen. Menurut *Google*, jika dibandingkan data tahun lalu dimana penetrasi *smartphone* di Indonesia mencapai 28 persen, berarti tahun ini peningkatan pengguna perangkat pintar nyaris mencapai 2 kali lipat” (Iqbal, Muhammad, 2015).

2. Penggunaan Gadget Di Anak Usia Dini

Di era sekarang ini perkembangan *gadget* semakin merajalela. Bentuk *gadget* yang semakin menarik serta sunguhan aplikasinya yang beragam memudahkan

setiap orang untuk mengakses berbagai informasi dari segala aspek kehidupan. Perkembangan *gadget* membuat setiap orang tua berpikir "instan" dalam mendidik anaknya. Sehingga di masa sekarang, bukan hal yang aneh lagi apabila ada orang tua yang menyediakan fasilitas berupa *gadget* untuk anaknya yang masih berusia dini atau masih dalam usia emas (*golden age*) (Widiawati & Sugiman, 2014).

Gadget memang memudahkan setiap orang dalam mengakses segala informasi, tetapi bagaimana ketika *gadget* digunakan anak usia dini yang seharusnya bermain dengan teman sebayanya, bersosialisasi dengan lingkungan tempat tinggalnya, mengeksplor dirinya, dan berpikir kreatif dalam menyikapi masalah. Karena keunggulan aplikasi *gadget*, maka *gadget* lebih pantas digunakan untuk mengembangkan suatu pikiran, ide, usaha dan gaya hidup remaja atau orang dewasa atau orang yang memiliki kepentingan khusus dalam penggunaan *gadget*. Bukan hanya sekedar dijadikan sebagai media hiburan, untuk *nge-games* atau menonton suatu acara secara *online* (menggunakan aplikasi *tv online* atau *youtube*) untuk anak usia dini (Widiawati & Sugiman, 2014).

Kemudahan pengoperasian *gadget* dan aplikasi yang terdapat di dalamnya baik *online* maupun *offline*, baik berupa *games* atau situs web telah memberikan keluasaan pada anak usia dini secara bebas untuk memperoleh berbagai hal yang seharusnya belum pantas mereka peroleh di usianya.

Menurut para pakar pendidikan (dalam Maulida, Hidayati : 2013) “Sebaiknya seorang anak dikenalkan pada fungsi dan cara menggunakan *gadget* saat berusia enam tahun. Karena di usia tersebut perkembangan otak anak meningkat hingga 95% dari otak orang dewasa. Sebab, jika mengenalkan *gadget* di bawah usia enam tahun, anak lebih banyak untuk bermain

karena anak tertarik dengan visual (gambar) dan suara yang beragam yang terdapat pada *gadget*”.

Namun menurut sebuah studi pada 2004 yang dipublikasikan jurnal *Pediatrics* (dalam Maulida, Hidayati :2013) “Anak-anak yang menonton televisi saat usia mereka 1 sampai 3 tahun mengalami penurunan perhatian saat usia mereka tujuh tahun”. Anak usia dini memiliki potensi besar dalam mengembangkan segala potensi yang ada di dalam dirinya. Bercakap, bersosialisasi, mengenal lingkungan, menunjukkan kemampuan dirinya, memahami suatu masalah lalu dengan alami menyelesaikan masalah tersebut sesuai dengan pola pikir anak seusianya yang memiliki cara pandang tersendiri meskipun masih sulit menerima dan memahami masalah apa yang sesungguhnya sedang ia pecahkan. Di masa usia emas ini banyak kegiatan yang dapat dilakukan oleh para orang tua dan pembimbing di taman belajar untuk terus meningkatkan kreativitas anak usia dini agar terus berkembang dan lebih baik agar siap dalam perkembangannya di masa-masa berikutnya (Maulida, Hidayati :2013).

Generasi penerus bangsa harus dididik lebih baik sejak dini karena pendidikan pada anak usia dini akan sangat berpengaruh besar pada kehidupan anak selanjutnya. Pengenalan budaya tradisional seperti permainan tradisional seringkali hanya didapatkan di sekolah saja, itu juga tidak terlalu luas dan mendalam. Kebanyakan hanya dikenalkan lewat gambar atau video, anak tidak secara langsung mengeksplor dirinya dalam bermain (Widiawati & Sugiman, 2014).

3. Manfaat Penggunaan Gadget Bagi Tumbuh Kembang Anak Usia Dini

Gadget memiliki manfaat terhadap tumbuh kembang anak usia dini, yang pertama Pertama, menambah pengetahuan anak usia

dini. Di dalam *gadget*, terdapat banyak aplikasi edukatif yang disediakan untuk anak-anak dan dapat melatih proses perkembangan otak dan membantu proses pembelajaran anak usia dini. Dengan menggunakan *gadget* yang berteknologi canggih, anak-anak juga dapat mengakses fitur-fitur permainan yang dapat mendukung aspek-aspek perkembangannya. Kedua, memperluas jaringan persahabatan anak usia dini. Melalui *gadget* anak usia dini dapat memperluas jaringan persahabatan mereka karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung ke sosial media yang telah disediakan (Nurrachmawati, 2014).

Mereka dapat dengan mudah untuk berbagi bersama teman mereka. Ketiga, mempermudah komunikasi anak usia dini. *Gadget* merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi canggih. Semua orang dengan mudah dapat berkomunikasi dengan orang lain dari seluruh penjuru dunia menggunakan *gadget*. Anak usia dini pun perlu diajarkan untuk berkomunikasi, tidak menutup kemungkinan jika ada sesuatu hal yang penting maka anak usia dini dapat menghubungi orang tua mereka atau siapapun melalui *gadget* (Nurrachmawati, 2014).

4. Resiko Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini

Kemajuan teknologi *gadget* tentu dirasakan oleh hampir seluruh lapisan masyarakat, hal ini dikarenakan *gadget* tergolong sangat mudah didapat atau terjangkau oleh berbagai kalangan. Jika dulu teknologi hanya bisa dirasakan oleh pihak yang memiliki ekonomi di atas rata-rata, sekarang teknologi bisa dirasakan oleh semua kalangan. Bahkan ironisnya anak-anak usia 5 hingga 12 tahun yang menjadi pengguna paling banyak. Tidak heran jika banyak kasus-kasus porno grafi dan porno aksi pada anak.

Ameliola & Nugraha (2013) Seperti yang dikutip pada *New York Times* “sebuah

kasus terjadi dimana seorang anak kecanduan pada iPad. Anak tersebut terus merengek ketika *gadget* kesayangannya itu tidak berada dalam genggamannya. Anak ini dapat dikatakan telah mengalami ketergantungan terhadap salah satu terobosan terbaru pada era globalisasi ini. Pada saat makan, saat belajar, saat bermain. Bahkan saat tidur tidak dapat lepas dari *gadget* tersebut. Orang tua tidak dapat melakukan banyak hal selain menuruti keinginan anak tersebut”.

Penggunaan *gadget* dikalangan anak berdampak negatif terhadap perkembangannya, dengan adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi, sehingga menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktifitas. Mereka lebih memilih duduk di depan *gadget* dan menikmati permainan yang ada pada fitur-fitur tertentu dibandingkan berinteraksi dengan dunia nyata. Hal ini tentu berdampak buruk bagi perkembangan dan kesehatan anak. terutama di segi otak dan psikologis. dampak negatif lain juga dapat menyebabkan kurangnya mobilitas sosial pada anak. mereka lebih memilih bermain menggunakan *gadget*nya dari pada bermain bersama teman sebayanya. Tidak jarang kita lihat anak mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi karena otak anak sudah diporsir pada dunia yang tidak nyata (Ameliola & Nugraha, 2013).

Pada hakikatnya, anak-anak belum saatnya mengenal *gadget*, mereka masih memerlukan permainan-permainan yang dapat merangsang otak dan menunjang semua aspeknya baik aspek fisik, kognitif, sosial-emosional, bahasa dan moral. Orang tua perlu mendampingi dan membimbing anaknya saat sedang menggunakan *gadget*, dan peran orang tua dalam mendisiplinkan sangat dibutuhkan agar anak tidak mengalami ketergantungan yang akan menyebabkan dampak negatif terhadap perkembangan anak (Ameliola & Nugraha, 2013).

Menurut Maulida (2013) “Tanda-tanda anak usia dini kecanduan *gadget*: (1) Kehilangan keinginan untuk beraktivitas; (2) Berbicara tentang teknologi secara terus menerus; (3) Cenderung sering membantah suatu perintah jika itu menghalangi dirinya mengakses *gadget*; (4) Sensitif atau gampang tersinggung, menyebabkan *mood* yang mudah berubah; (5) Egois, sulit berbagi waktu dalam penggunaan *gadget* dengan orang lain; (6) Sering berbohong karena sudah tidak bisa lepas dengan *gadgetnya*, dengan kata lain anak akan mencari cara apapun agar tetap bisa menggunakan *gadgetnya* walaupun hingga mengganggu waktu tidurnya”.

5. Pendampingan Dialogis Orang Tua

Sebagaimana kita ketahui bahwa keluarga adalah lingkungan pertama bagi anak. Anak lebih banyak menghabiskan waktu di rumah dari pada di sekolah, bisa dikatakan bahwa pendidikan pertama bagi anak adalah pendidikan di rumah. tentu orang tua berperan aktif dalam keberhasilan anaknya. Keterlibatan orang tua dalam pendidikan di rumah sangat dibutuhkan, baik dalam hal memberikan dorongan atau motivasi, kasih sayang, tanggung jawab moral, tanggung jawab sosial, tanggung jawab atas kesejahteraan anak baik lahir maupun batin.

Berkembangnya *gadget* dikalangan anak usia dini, para orang tua harus lebih waspada terhadap dampak negatif dari pemakainnya. Sikap anak yang terlalu bergantung dengan *gadget* sebenarnya hasil dari pola asuh dan pembiasaan dari orang tuanya. Jika orang tuanya tegas dalam memberikan batasan-batasan waktu anak dalam penggunaan *gadget*, tentu dapat meminimalisir dampak-dampak negatif dari penggunaan *gadget*.

Pendampingan dialogis dari orang tua sangat diperlukan untuk meminimalisir anak dari pengaruh negatif penggunaan *gadget*.

Apabila anak sedang menggunakan *gadget* orang tua harus mendampingi anaknya, mengarahkan untuk membuka fitur-fitur yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Pendampingan yang dimaksud adalah orang tua tidak hanya melihat anaknya yang sedang bermain *gadget*, akan tetapi orang tua harus mampu menjadi guru bagi anaknya. *Gadget* dijadikan media untuk menstimulasi anak. Misalnya, fitur-fitur yang sesuai dengan anak (Permainan) bisa dikembangkan untuk bahan diskusi supaya anak tidak terlalu fokus pada *gadgetnya*, dengan penerapan seperti itu anak dilatih untuk tetap berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Apabila anak sudah terlanjur kecanduan *gadget* maka bisa dilakukan pembiasaan positif dan stimulasi yang tepat (Fadilah, Ahmad. 2011).

Tidak mudah melepaskan *gadget* dari kehidupan anak yang sudah kecanduan *gadget*. Banyak hal-hal yang dianggap sepele tetapi sebenarnya dapat membantu meminimalisir pemakaian *gadget* pada anak, seperti orang tua tidak menggunakan *gadget* terlalu sering ketika bersama anak dan keluarga misalnya pada saat makan bersama, bermain bersama keluarga dan lain-lain.

Orang tua juga harus memberi batasan-batasan waktu untuk anak menggunakan *gadget*, misalnya sehari anak hanya diperbolehkan bermain *gadget* selama satu jam tentu fitur-fitur yang mendukung perkembangannya. Setelah bermain sebaiknya orangtua dapat selalu menaruh *gadget* dengan baik, tidak sembarang diletakkan karena hal ini akan memungkinkan anak bermain *gadget* tanpa sepengetahuan orang tua. Mengalihkan perhatian anak untuk bermain *gadget* dengan mengajaknya bermain keluar bersama teman-temannya, mengenalkan anak dengan permainan tradisional dengan cara yang menarik karena jika pengenalan permainan tradisional hanya dikenalkan pada saat di sekolah saja sangat tidak efektif (Fadilah, Ahmad. 2011).

Orang tua juga dapat mengajak anak untuk menggambar, membuat kerajinan tangan sesuai keinginan anak, memasak, memberi fasilitas untuk mengembangkan bakat yang dimiliki anak, seperti menyanyi, menari dan sebagainya. Hal ini juga tidak hanya diterapkan dalam beberapa waktu saja karena harus ada prosesnya agar anak yang sudah kecanduan bermain *gadget* dapat sedikit demi sedikit mengurangi bermain *gadget* (Fadilah, Ahmad. 2011).

Hal-hal yang dilakukan orang tua untuk meminimalisir anak dari pengaruh negatif penggunaan *gadget* (1) Mendampingi anak (2) Membuat kesepakatan waktu dalam menggunakan *gadget* (3) Membuat kesepakatan dalam membuka fitur-fitur yang akan di buka (4) *Modelling* yang baik dari orang tua (5) Orang tua dapat selalu menaruh *gadget* dengan baik (6) Orang tua dapat selalu menaruh *gadget* dengan baik (7) Mengajak anak untuk belajar bersama (Fadilah, Ahmad. 2011).

PENUTUP

Simpulan

Perkembangan teknologi di Indonesia berkembang sangat pesat terbukti dengan banyaknya pengguna *gadget* dengan berbagai merek dan tipe tersebar luas diseluruh wilayah Indonesia. Menurut data di atas pengguna *gadget* meningkat secara signifikan di Indonesia dan diprediksi masuk empat besar populasi pengguna *gadget* terbesar di dunia pada tahun 2016. Sebuah penelitian di atas juga menyebutkan bahwa jumlah menggunakan *gadget* meningkat hampir dua kali lipat dikalangan anak-anak (dari 38 persen menjadi 72 persen), dan semakin banyak bayi yang berusia 1 tahun.

Berkembangnya *gadget* pada anak usia dini tentu memiliki dampak negatif. Perlu adanya Pendampingan dialogis dari orang tua untuk meminimalisir anak dari pengaruh negatif penggunaan *gadget*.

Pendampingan dialogis yang dimaksud adalah pendampingan yang dilakukan secara berkelanjutan. Apabila anak sedang menggunakan *gadget* orang tua harus mendampingi anaknya, membuka fitur-fitur yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Disamping itu orang tua harus mampu menjadi guru bagi anaknya. *Gadget* dijadikan media untuk menstimulasi anak. Misalnya, fitur-fitur yang sesuai dengan anak (Permainan) bisa dikembangkan untuk bahan diskusi supaya anak tidak terlalu fokus pada *gadget*nya, dengan penerapan seperti itu anak dilatih untuk tetap berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, 2014. *statistik-internet-di-indonesia*. Diakses dari <http://www.kompasiana.com/labolong/statistik-internet-di-indonesia> 2014_54f854b0a33311a57e8b4588 pada tanggal 18 Oktober 2015.
- Ameliola, Nugraha. 2013. *Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi*. Diakses dari <http://icssis.files.wordpress.com/2013/09/2013-0229> pada tanggal 18 Oktober 2015.
- Fadilah, Ahmad. 2011. “Pengaruh Penggunaan Alat Komunikasi Handphone (Hp) Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Smp Negeri66 Jakarta Selatan” *Skripsi S-1 progdi Ilmu Tarbiyah*. FKIP. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Iskandar, 2014. *10-negara-dengan-penjualan-smartphone-terbanyak-indonesia*. Diakses dari <http://tekno.liputan6.com/read/800204/ini-10-negara-dengan-penjualan-smartphone-terbanyak-indonesia> pada tanggal 18 Oktober 2015.
- Iqbal, Muhamad. 2015. *67-persen-pengguna-smartphone-di-indonesia-doyan-belanja-onlin*. Diakses dari

- <http://selular.id/news/2015/08/google-67-persen-pengguna-smartphone-di-indonesia-doyan-belanja-online/> pada tanggal 18 Oktober 2015.
- Ismanto, Yudi & Onibala, Franly. 2015. Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di Sma Negeri 9 Manad. *Ejournal Keperawata Volume 3(2)*. FK Unsrat Manado
- Prianggoro, Hasto. 2014. *Anak dan Gadget: Yang Penting Aturan Main*. Diakses dari <http://www.tabloid-nakita.com/read/1/anak-dan-gadget-yang-penting-aturan-main> pada tanggal 18 Oktober 2015.
- Maulida, Hidayah. 2013. Menelisik Pengaruh Penggunaan Aplikasi Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan 2013*. FKIP Universitas Negeri Semarang.
- Nurrachmawati, 2014. Pengaruh sistem operasi mobile android pada anak usia dini. jurnal pengaruh system operasi mobile android pada anak usia dini. *Jurnal Pengaruh Sistem Operasi Mobile Android Pada Anak Usia Dini*. FT Universitas Hasanuddin.
- Widiawati & Sugiman. 2014. *Pengaruh penggunaan gadget terhadap daya kembang anak*. Diakses dari <http://stmikglobal.ac.id/wpcontent/uploads/2014/05/ARTIKELIIS.pdf> pada tanggal 18 Oktober 2015.
- Anonim, 2015. *Indonesia-empat-besar-pengguna-smartphone*. Diakses dari <http://koran.tempo.co/konten/2015/01/24/363157/2016-Indonesia-Empat-Besar-Pengguna-Smartphone> pada tanggal 18 Oktober 2015.
- Anonim, 2013. *Parentsindonesia*. Diakses dari <http://www.parentsindonesia.com/article.php?type=article&cat=kids&id=1585> pada tanggal 18 Oktober 2015.
- Anonim, 2013. *Sosok-teknopenciptateknologi-terbaik-steve-jobs*. Diakses dari www.bedahtekno.com/sosok-teknopenciptateknologi-terbaik-steve-jobs-ala-china/ pada tanggal 18 Oktober 2015.

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *GROUP INVESTIGATION* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATERI KERUKUNAN DALAM MASYARAKAT DI SDN KEBONSARI 3 MALANG

Bunga Septria Vionita, Resty Septina Cahyani

Mahasiswa Universitas Kanjuruhan Malang

bungaseptria@yahoo.co.id, restycahyani6@gmail.com

Abstrak

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti menemukan permasalahan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru perlu diperbaiki. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran tersebut adalah dengan penerapan model pembelajaran *group investigation*.

Tujuan penelitian ini adalah: mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model pembelajaran *group investigation* dan besaran peningkatan minat belajar siswa pada materi kerukunan dalam masyarakat setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model *group investigation*.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kebonsari 3 Malang kelas V yang berjumlah 24 siswa, terdiri atas 12 siswa perempuan dan 12 siswa laki-laki. Prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik antara lain: studi dokumentasi, observasi, wawancara dan angket. Selama dan setelah pengumpulan data, peneliti melakukan analisis data, yaitu : (1) mereduksi data, (2) menyajikan data, dan (3) menarik kesimpulan. Pengecekan keabsahan data diperoleh dari ketekunan pengamat, triangulasi dan pengecekan sejawat.

Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan minat belajar dengan menggunakan model pembelajaran *group investigation*. Peningkatan minat belajar dapat dibuktikan melalui angket yang meliputi beberapa aspek diantaranya: rasa senang (83%), keingintahuan (81%), perhatian (78%) dan prioritas belajar (82%). Dari penelitian ini dapat diambil saran bahwa seharusnya lebih kreatif dan mampu menggunakan model-model pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Kata kunci: Minat Belajar, Model *Group Investigation*

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan faktor penting dalam pembangunan bangsa dan negara. Dunia pendidikan dituntut untuk lebih meningkatkan mutu dan kualitas seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era yang semakin hari semakin maju. Di dalam pendidikan saat ini pemerintah berupaya memperbaiki mutu dan kualitas melalui pembaharuan kurikulum pendidikan yang sebelumnya KTSP menjadi Kurikulum 2013. Sesuai Undang-undang

Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat (19) kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Pengembangan Kurikulum 2013 merupakan langkah lanjutan pengembangan kurikulum berbasis kompetensi yang telah dirintis pada tahun 2004 dan KTSP 2006 yang mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu.

Minat merupakan kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Seseorang dikatakan berminat terhadap sesuatu jika individu itu memiliki beberapa unsur, antara lain sikap, ketertarikan, kemauan, dorongan, ketekunan, perhatian. Beberapa unsur tersebut dapat ditunjukkan dengan bersikap tenang dan tidak membuat gaduh suasana kelas, mau bertanya jika kurang memahami materi, tidak tergesa-gesa untuk istirahat, semangat untuk membaca referensi terkait materi yang dipelajari, menyelesaikan tugas tepat waktu, serta tidak membaca buku mata pelajaran lain ketika belajar mata pelajaran tertentu. Hal tersebut menjadi sejalan dengan kurikulum 2013 yang diterapkan pada proses pembelajaran saat ini. Kurikulum 2013 yaitu “kurikulum yang menyempurnakan pola pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pola pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student center learning*), pola pembelajaran satu arah menjadi interaktif dan pola pembelajaran pasif menjadi pembelajaran aktif mencari.

Dalam proses pembelajaran di kelas V SDN Kebonsari 3 masih menggunakan metode ceramah yang mengakibatkan siswa merasa jenuh dan kurang memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Untuk menjadikan pembelajaran tematik yang menarik, guru dituntut untuk mampu memberikan pembelajaran yang berbeda. Melalui metode dan media yang mendukung proses pembelajaran, siswa di harapkan aktif dalam proses pembelajaran khususnya dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru.

Penyelidikan lebih lanjut untuk memastikan kondisi pembelajaran tentang materi kerukunan dalam masyarakat dilakukan dengan membagikan angket ke seluruh siswa kelas V. Hasil angket menunjukkan kecenderungan minat belajar siswa masih rendah. Berdasarkan hasil angket tersebut, prosentase rasa senang 63%,

keingintahuan 60%, perhatian 61% , dan prioritas belajar 62%. Berdasarkan permasalahan di atas dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru perlu diperbaiki. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran tersebut adalah dengan penerapan model pembelajaran *group investigation*.

B. Rumusan masalah:

Bagaimana langkah-langkah penerapan model pembelajaran *group investigation* dan besaran peningkatan minat belajar siswa pada materi kerukunan dalam masyarakat setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model *group investigation*

C. Tujuan penelitian:

Untuk mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model pembelajaran *group investigation* dan besaran peningkatan minat belajar siswa pada materi kerukunan dalam masyarakat setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model *group investigation*

MATERI

A. Pembelajaran Tematik Integratif

Menurut Mendikbud (2013:137) kurikulum SD/MI menggunakan pendekatan pembelajaran tematik integratif dari kelas I sampai kelas VI. Pembelajaran tematik integratif merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema.

Pengintegrasian tersebut dilakukan dalam dua hal, yaitu integrasi sikap, keterampilan dan pengetahuan dalam proses pembelajaran dan integrasi berbagai konsep dasar yang berkaitan. Tema merajut makna berbagai konsep dasar sehingga peserta didik tidak belajar konsep dasar secara parsial. Dengan demikian pembelajarannya

memberikan makna yang utuh kepada peserta didik seperti tercermin pada berbagai tema yang tersedia.

B. Model Pembelajaran *Group Investigation*

Model kooperatif tipe GI merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*). Menurut Roger, dkk (dalam Huda, 2011:29)

pembelajaran kooperatif merupakan aktifitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial diantara kelompok-kelompok pembelajar yang di dalamnya setiap pembelajar bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota yang lain.

Ciri-ciri pembelajaran kooperatif menurut (Hamdani, 2010:31) adalah 1) setiap anggota memiliki peran, 2) terjadi hubungan interaksi langsung antar siswa, 3) setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas cara belajarnya dan juga teman-teman sekelompoknya, 4) guru membantu mengembangkan keterampilan *interpersonal* kelompok, 5) guru hanya berinteraksi dengan kelompok apabila diperlukan.

Sedangkan menurut Slavin (2010:218) langkah-langkah *group investigation* adalah sebagai berikut :

- Mengidentifikasi topik dan mengatur murid dalam kelompok.
- Merencanakan tugas yang akan dipelajari.
- Melaksanakan *Investigation*.
- Menyiapkan laporan akhir
- Mempresentasikan laporan akhir.
- Evaluasi

C. Materi Kerukunan Dalam Masyarakat

- PKn : hidup rukun dalam

masyarakat

- IPS : barang ekspor dan impor
- Matematika: perbandingan harga

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Dalam penelitian ini peneliti memilih PTK adalah karena tujuan penelitian ini sesuai dengan karakteristik PTK, yaitu ingin memperbaiki pembelajaran di kelas. Peneliti mencoba mencari pemecahan masalah proses pembelajaran di kelas V pada materi kerukunan dalam masyarakat dengan model pembelajaran *group investigation*. Penelitian ini memfokuskan pada kegiatan pembelajaran dan berupaya untuk memperbaiki pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, yaitu: analisa data dan dari hasil angket minat belajar siswa yang diberikan pada saat sebelum dan setelah diterapkannya model pembelajaran *group investigation*. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis secara induktif, sehingga lebih mengutamakan proses dari pada hasil.

B. Kehadiran Peneliti

Peneliti bertindak sebagai instrumen utama, yaitu sebagai perencana, pelaksana, dan pengumpul data. Kehadiran peneliti di lokasi dilakukan secara terbuka maksud, tujuan dan kegiatan peneliti diketahui oleh siswa kelas V dan guru kelas.

C. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kebonsari 3 Malang.

D. Data dan sumber data

1. Data

Data yang dikumpulkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- Hasil observasi, yaitu catatan yang berisi pelaksanaan tindakan yang diperoleh dari hasil pengamatan.

- b. Hasil angket minat belajar, yaitu tanggapan dari siswa mengenai kegiatan pembelajaran.
- c. Hasil wawancara, yaitu catatan yang diperoleh ketika wawancara dengan siswa dan guru kelas V.

2. Sumber data

Sumber data penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Kebonsari 3 Malang pada semester ganjil tahun pelajaran 2014/2015 yang berjumlah 24 siswa, terdiri atas 12 siswa perempuan dan 12 siswa laki-laki. Peneliti menggunakan seluruh siswa sebagai subjek penelitian.

E. Prosedur pengumpulan data

Prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik antara lain:

1. Studi Dokumentasi

Untuk memperoleh data tentang minat belajar sebelum siklus diperoleh melalui data dokumentasi yaitu nilai ujian tengah semester (UTS) pada semester ganjil dan hasil dari video pada saat pelaksanaan penelitian.

2. Observasi

Observasi dalam penelitian ini dimaksudkan untuk menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis dengan mengamati aktivitas siswa kelas V selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini ditujukan kepada siswa dengan tujuan untuk memperoleh informasi bagaimana proses pembelajaran yang telah dilakukan, metode dan model apa saja yang digunakan, dan bagaimana perkembangan minat belajar siswa dengan penggunaan metode dan model yang digunakan.

4. Angket

Angket yang diberikan sebanyak dua kali. Pertama untuk mengetahui minat belajar siswa terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh guru sebelum diadakannya PTK. Angket kedua merupakan

angket minat belajar siswa terhadap model pembelajaran *group investigation*, angket ini diberikan setelah semua tindakan selesai dilakukan.

F. Analisis data

Analisis data pada penelitian ini dilakukan selama dan setelah pengumpulan data. Penelitian ini analisis data dilakukan dalam 3 tahapan, yaitu : (1) mereduksi data, (2) menyajikan data, dan (3) menarik kesimpulan. Penjelasan ketiga tahapan tersebut adalah sebagai berikut.

1. Mereduksi Data

Mereduksi data merupakan kegiatan memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan dan menyederhanakan semua data mentah yang telah diperoleh mulai dari awal pengumpulan data sampai menyusun laporan penelitian..

2. Menyajikan Data

Pada tahap ini data disajikan secara naratif dari sekumpulan informasi yang telah diperoleh. Informasi yang disajikan adalah uraian dari proses kegiatan pembelajaran, kemudian data yang diperoleh dibandingkan dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

3. Menarik Kesimpulan

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah memberikan hasil penafsiran dan evaluasi yang mencakup pencarian makna dan pemberian penjelasan.

G. Pengecekan keabsahan data

Derajat kepercayaan yang digunakan dalam penelitian ini adalah: (1) ketekunan pengamat, (2) triangulasi, dan (3) pengecekan sejawat.

1. Ketekunan Pengamat

Ketekunan pengamat, yaitu ketekunan dalam mengamati pelaksanaan proses pembelajaran.

2. Triangulasi

Triangulasi adalah suatu teknik pemeriksaan keabsahan data untuk keperluan

pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data.

3. Pengecekan Teman Sejawat

Pemeriksaan teman sejawat melalui diskusi, yaitu mendiskusikan data yang diperoleh untuk membantu menganalisis data dan menyusun tindakan berikutnya setelah refleksi.

H. Tahap-Tahap Penelitian

Tahap-tahap penelitian adalah serangkaian langkah-langkah yang diterapkan dalam penelitian yang disusun dengan tujuan sebagai alat kontrol dalam melaksanakan proses penelitian dari awal sampai dengan penarikan kesimpulan.

1. Tahap Persiapan

- Penentuan lokasi penelitian.
- Melakukan pertemuan dengan kepala sekolah dan guru kelas V SDN Kebonsari 03 Malang untuk mengurus perizinan penelitian.
- Berdiskusi dengan guru kelas V untuk mengumpulkan informasi mengenai pembelajaran yang selama ini berlangsung.
- Melakukan observasi pada kelas yang ditentukan sebagai subyek penelitian.
- Mendiskusikan rencana tindakan pelaksanaan pembelajaran dengan guru kelas V.
- Menetapkan waktu pelaksanaan penelitian.

2. Tahap pelaksanaan

a. Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan peneliti pada tahap perencanaan adalah:

- Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
- Menyiapkan lembar observasi
- Menyiapkan catatan lapangan
- Menyiapkan angket untuk siswa
- Menyiapkan pertanyaan wawancara kepada guru dan siswa

a. Pelaksanaan

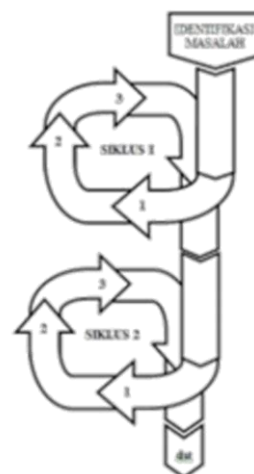
Kegiatan yang dilaksanakan adalah melaksanakan tindakan sesuai yang terdapat dalam perencanaan.

b. Observasi

Kegiatan yang dilakukan adalah mengamati dan mendokumentasikan secara tertulis dan merekam sesuatu yang terjadi yang sesuai dengan fokus masalah.

c. Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan mengulas kembali apa yang telah terjadi pada serangkaian kegiatan yang telah dilakukan.



Keterangan: 1=perencanaan, 2=pengamatan, 3=refleksi

Gambar 3.1

Model Visualisasi bagan yang disusun oleh Kemmis dan Mc. Taggart

3. Tahap pelaporan

Pada tahap ini, peneliti melaporkan seluruh hasil penelitian dalam bentuk laporan tertulis.

I. Kriteria keberhasilan

Indikator keberhasilan yang dicapai siswa dalam penelitian ini adalah meningkatnya minat belajar siswa dalam proses pembelajaran pada materi kerukunan dalam masyarakat berdasarkan hasil observasi pada siklus satu ke siklus selanjutnya. Peningkatan minat belajar siswa ditandai

dengan meningkatnya rata-rata prosentase hasil angket minat belajar siswa saat sebelum dan sesudah tindakan.

1. Rasa Senang

Jika lebih dari 65% siswa senang mengikuti semua aktivitas pembelajaran tertarik untuk menyelesaikan soal-soal pembelajaran, maka disimpulkan siswa senang belajar materi kerukunan dalam masyarakat.

2. Keingintahuan

Jika lebih dari 65% siswa bertanya kepada guru atau teman bila ada kesulitan, siswa mengajukan pertanyaan/menanggapi pertanyaan, serta siswa mencari atau membaca buku-buku atau referensi, maka disimpulkan siswa mempunyai keingintahuan yang tinggi dalam belajar materi kerukunan dalam masyarakat.

3. Perhatian

Jika lebih dari 65% siswa memperhatikan penjelasan/arahan guru, menyelesaikan tugas tepat waktu, mencatat hal-hal penting, dan tidak bercanda dengan teman saat proses pembelajaran. Dapat disimpulkan siswa mempunyai perhatian dalam belajar materi kerukunan dalam masyarakat.

4. Prioritas untuk belajar

Jika lebih dari 65% siswa menyediakan waktu untuk belajar materi kerukunan dalam masyarakat dan siswa lebih memilih untuk mengerjakan tugas/ belajar terlebih dahulu dari pada aktivitas lain, maka siswa mempunyai prioritas untuk belajardaripada melakukan aktivitas yang lain.

HASIL PENELITIAN

Tabel 3.1 Kriteria hasil prosentase minat belajar siswa

No	Prosentase Minat Belajar	Kriteria
1	$P \geq 90\%$	Sangat Tinggi
2	$80\% \leq P < 90\%$	Tinggi

3	$65\% \leq P < 80\%$	Sedang
4	$55\% \leq P < 65\%$	Rendah
5	$P < 55\%$	Sangat Rendah

Tabel 3.2 Hasil angket minat belajar siswa sebelum diadakannya PTK (Pratindakan)

Aspek yang diamati	Prosentase	Kriteria	Rata-rata	Kriteria
Rasa senang	63%	Rendah	61,5%	Rendah
Keingintahuan	60%	Rendah		
Perhatian	61%	Rendah		
Prioritas belajar	62%	Rendah		

Tabel 3.3 Hasil angket minat belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *group investigation* (Siklus 1)

Aspek yang diamati	Prosentase	Kriteria	Rata-rata	Kriteria
Rasa senang	83%	Tinggi	81%	Tinggi
Keingintahuan	81%	Tinggi		
Perhatian	78%	Sedang		
Prioritas belajar	82%	Tinggi		

PEMBAHASAN

A. Tahap Pratindakan

Penelitian diawali dengan tahap pratindakan yaitu melakukan pertemuan dengan guru kelas V dan kepala sekolah. Observasi dimaksudkan untuk mengamati karakteristik siswa dan kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung.

Hal yang diperoleh adalah guru cenderung menggunakan metode ceramah, tanya jawab, yang dilanjutkan dengan pemberian tugas.

B. Tahap Tindakan Siklus I

Peneliti mengawali tindakan siklus I dengan menyampaikan materi

pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *group investigation*. Peneliti mengaitkan materi pembelajaran dengan masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari seperti hidup rukun dalam masyarakat, barang ekspor dan impor, dan perbandingan harga. Hal ini bertujuan untuk memudahkan siswa dalam mengonstruksikan pengetahuan yang akan dipelajari. Penelitian berhenti pada siklus I karena tujuan penelitian sudah tercapai.

PENUTUP

Simpulan

Langkah-langkah penerapan model pembelajaran *group investigation* adalah: mengidentifikasi topik dan mengatur murid dalam kelompok, merencanakan tugas yang akan dipelajari, melaksanakan *investigation*, menyiapkan laporan akhir, mempresentasikan laporan akhir, evaluasi

Besaran peningkatan minat belajar siswa pada materi kerukunan dalam masyarakat setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model *group investigation* adalah rasa senang (83%), keingintahuan (81%), perhatian (78%), prioritas belajar (82%) sehingga rata-rata yang diperoleh pada siklus 1 adalah 81% dengan kriteria tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Isjoni. 2011. *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mendikbud. 2013. *Kurikulum 2013*. Jakarta: Mendikbud.
- Slavin, Robert E. 2010. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.

CASE BASED FOR PROJECT BASED LEARNING: AUGMENTING TRADITIONAL LECTURES IN ESP COURSE FOR PRE-SERVICE TEACHERS

Ratri Harida

Lecturer in STKIP PGRI Ponorogo

ratri3rida@gmail.com

Abstract

Teaching ESP course for students of English Education Department should be more than theory of lecturing. Those pre-service language teachers are the future ESP course's designer. To equip them with sufficient knowledge to design a matched ESP course, case based and project based learning can be used to augment the traditional lecturing course. The case based learning enable the students to analyze some cases of real application of ESP case. The project based learning enables the students to show the analysis of the ESP theory application. This article discusses about the use of cases of ESP teaching for medical doctors, police, and academic writing as the preliminary activities before doing the project. Those cases were discussed and analyzed in terms of need analysis, syllabus, course design, language description, and learning theories used.

Keywords: ESP course, case based learning, project-based learning, pre-service language teachers

INTRODUCTION

English for specific Purposes (ESP) has become a vital and innovative activity within TEFL/TESL movement since 1960s. Globalization, which creates broader job opportunity, becomes fertile land for the language teacher especially as an ESP practitioner. In the college level, ESP becomes one of the compulsory courses offered for the pre-service teacher. Based on the undergraduate profile of STKIP PGRI Ponorogo, the students are aimed to become professional pre-service teacher especially in English. A professional pre-service English teacher is claimed to have the equal ability to teach either English for General Purpose (EGP) or ESP which is also parts of English Language Teaching. As Zuocheng and Lifei's (2011:18) said that language teacher is one of the crucial factors for the success of ESP teaching and learning process, proper education for pre-service ESP teacher is also

essential. Differences between ESP and EGP teaching influence the teacher's role on the course. Since ESP is considered to set on practical basis and the use of language in particular context, the role of ESP practitioner is broader than EGP teacher. Dudley-Evans and St. John (1998:13) stated that ESP practitioner should play as (1) a teacher, (2) a course designer and materials provider, (3) a collaborator, (4) a researcher, and (5) an evaluator. Unfortunately, the ESP course in college level only has two credits hours. It means that the lecturer has to find the suitable method to help the pre service teacher experience all the roles of ESP practitioner has within limited time.

Since, the researches about ESP teacher's education are not as much as those of EGP teacher (Basturkmen, 2014:20), finding the suitable teaching and learning method for pre-service teacher is rather complicated. Various kind of learning ranging

from traditional lecturing to various methods of cooperative learning offers its own merits and drawbacks. The main consideration in choosing the suitable learning to apply in the pre service teacher education is the fact that ESP is a part of applied linguistics. ESP education for pre service teacher should be able to bridge the classroom learning and the application. Brooks, Harris, and Clayton (2010:57) said that the key in applied learning is the ability to connect the classroom learning with professional experience. It means that the teaching of ESP should facilitate the pre service students to relate the theory of language learning and the real implementation of ESP teaching.

Educational researches show that students who are actively participating in educational process gain more knowledge and retention on particular subject taught. Even though traditional lecturing is still widely accepted in the learning environment but an dynamic, mutual, or supportive learning environment is more preferable today (Pariseau and Kezim, 2007, Meyers and Jones, 1993 in Ates, 2012).

In case of ESP course for pre-service teacher, supplementing traditional lectures with case base learning, writing written reports, and making presentations are expected to enhance the students' learning experience during course. The use of cases to support a traditional lecture format enable the students get through depiction of the real application of ESP teaching, notice the complexity of the affairs and conclude suitable respond to be applied (Spackman and Camacho, 2009). Learning through cases also promotes higher order thinking, which help them dealing with different context of ESP teaching. It also encourages them to critically design or develop an ESP course that meets the need analysis. To construct a settled comprehension of the practice of ESP teaching, the lecturer gave a project for ESP

course. The report of this project was submitted to the lecturer in form of the paper two weeks before the final exam. The project is in form of proposed model of ESP course for particular purposes they found around.

THEORETICAL FOUNDATION

CASE BASED LEARNING

Case based learning has been extensively used in several areas of disciplines such as biology, business, engineering, ethics, genetics, medicine, nursing, psychology, science, and social work (Chaplin, 2009; Pariseau and Kezim, 2007; Prince and Felder, 2004; Whitehouse and McPherson, 2002; Styer, 2009; Thomas, 1993; Harjai and Tiwari, 2009; McDade, 1995; Yadav et al. 2007; Greenwood, and Lowenthal, 2005 in Brooks, Harris, and Clayton, 2010). Case based learning is also used to teach English for in specialized context. In the area of ESP, the case based learning is mostly applied in Business English course (Wei, 2011:103-4). It becomes an alternative to the traditional lecture as an instructional method (Artan; Garvey, O'Sullivan and Blake; Marcus, Taylor, and Ellis; Williams in Lee, Lee, Liu, Bonk and Magjuka, 2009). Additionally, case based learning is a kind of learning strategy that improve students' class participation as well as their critical thinking, problem-solving, and decision-making skills (DeSanto-Medeya, 2007 in Brooks, Harris, and Clayton, 2010). The use of case based learning in teacher education program encourages the pre service teacher to become autonomous and critical thinker. Both criteria are important for a professional ESP practitioner.

The case in case-based teaching is defined as the real depiction of a real event in which a choice must be done, a trial must be faced, an chance must be seized, a trouble or an matter need to be tackled by a person (or persons) in an organization.' (Mauffette-

Leenders et al., 1997, cited by Jackson, 2004: 214). Case based learning provides ample examples of the ESP practices. Those reality-based examples contribute to their preparation toward the problems they will face upon leaving the academic environment.

Wei (2011:98) states that case base learning is somehow similar to problem based learning in which the students are asked to investigate, communicate and establish possible practices for the case. This statement seems to give similar description for case based and problem based learning. For this study, the lecturer wants to make distinction between case based and problem based learning. According to Williamson and Chang (2009) the difference between case-based and problem-based learning is the previous provides thorough information initially whereas the following only gives glimpse of information to encourage the students' further interest to particular learning objective. According to Brooks, Harris, and Clayton (2010:56) the main difference between case based and problem based learning is that the first is designed to point critical thinking and reflection upon the case, whereas the second focuses on dilemmas or problems found within particular cases. The lecturer provides lengthy readings about three different cases for the students to be discussed, reflected, and decided the suitable steps to solve the problem. The case based learning is aimed to serve the basis for the final project and their future profession.

Benefits of Case Based Learning

Extensive application of case based learning in different fields is an indicator of its effectiveness. Case based learning helps to develop the students' critical and analytical reasoning skills and problem-solving processes (Merseth, in Lee, Lee, Liu, Bonk and Magjuka 2009). Those three skills are the requirement for a professional teacher,

especially the ESP practitioner. They are needed to design or develop an effective ESP course. Wua and Badger (2009:20) states that teacher should be able to decide any necessary actions to achieve the course's goal or overcome any problem within. They cannot figure out the right decision if they are not developing their critical and analytical reasoning skills. Basturkmen (2010:x) also states that the students can gain more understanding of genuine cases by studying the experienced teachers/course developers' steps to overcome the problem arouse in ESP course.

Since English is considered as foreign language in Indonesia, educating pre service ESP teacher using case based learning is helpful. Ates (2012:136) states that the case based learning which is to help the students to increase their linguistic ability by doing case presentation, discussion, and making written report in English. The students' language skills increase as they use it on the presentation and discussion.

Implementing Case Based Learning

The implementation of case based learning in the course was done after the lecturing sessions on the theory of ESP. The theory lecturing concerned about need analysis, course design, linguistic schools, learning methodology, materials, and assessment for ESP course in general. After five weeks of traditional lecturing, the students began the case based learning in the sixth week. They started it by reading three cases of ESP course taken from the main textbook. The cases were English for Police Officer, English for Medical Doctor, and English for Thesis Writing. A brief summary findings based on the reading was written by the students in group of three or four. In the paper, they acted as if they were an experienced ESP practitioner who designed a course for their own ESP case. Each week,

two groups of students presented their findings on the same case to see the depth of their case analysis. They were supposed to write how the need analysis in the case was done, and what and why particular language and learning theory was applied. They also had to write how they developed the materials and the assessment for their own case. Their findings were crosschecked with peer in a class discussion. Reading, analyzing, and discussing the cases help them to get clearer idea on the project given. The case based learning also exposes them to the new ‘fertile land’ for teaching, the land which still has few ‘inhabitants’, especially in Indonesia

PROJECT BASED LEARNING

Project based learning has similar advantage with the case based learning. The advantages are enabling the students to enlarge and improve their language fluency and accuracy, self-confidence, and problem-solving, decision-making, and partnership skills (Fried-Booth, 2002; Stoller, 2006; Beckett and Slater, 2005). Moss (Foulger and Jimenez-Silva, 2007) indicates the presence of product development or problem solving at project-based learning as an instructional approach. The product to develop for this ESP course was a proposed model for ESP course. The proposed model was written in the form of research report on ESP as practiced in reality. The authentic project-based learning benefits the students in terms of better academic skills, better interaction with the peer in academic context, improved motivation, and allows them to connect the theories to the actual practice of ESP (Moss in Foulger and Jimenez-Silva, 2007).

The project was done in group to promote collaborative learning. Hernandez-Ramos and De La Paz (2009) said that collaborative project motivated and encouraged more positive attitude towards learning. The students are eager to get better

score and improve their cooperation with their group. The students must propose the best model for an ESP course which they found. The students wrote the paper after presenting their finding on the subject case. The presentation was done to ensure the students’ did not choose the wrong ESP case.

Implementing Project-Based Learning

Thomas (2000) in Tamim and Grant (2013:73) defines five criteria for PjBL; the project given is considered as essential to the curriculum, concentrated on the problems which lead the students to fully understand the main objectives specified, engaged the activities that enable the students to create holistic comprehension, involved more participation from the students, and based on the genuine situation. In the first meeting, the lecturer and the students decided the topic for the final project. The students asked to have the freedom to choose their own ESP case for the final project. If the case was fixed, they were afraid they could think up similar analysis with the other students’ group. To avoid additional error in case choice, the lecturer asked the students to make a brief-descriptive-presentation of their chosen case before come up with the full paper.

The students presented their proposals in the basis of the data collection. They should supply the proposal with the detail on the need analysis instruments, findings of need analysis, and proposed language, learning, material and assessment for the case. Improved critical and analysis skill were mostly seen in most of the students’ final project. It indicates that they are willing and ready to face other authentic ESP cases in the future.

CONCLUSION

Educating the pre service teacher to be an ESP practitioner is rather different from the educating the pre service teacher to be a language teacher. Lecturing as commonly

uses in the college classroom, cannot fully equip them with comprehensive experience needed to develop accurate ESP course design. The use of case based and project based learning in ESP course help to bridge the classroom learning and professional experience. The case based learning was done after the traditional lecturing sessions ended. The cases were meant to be discussed and analyzed. The case based became the warm-up activities for the project. Proposed model of ESP course was a project which showed the students' analysis depth and higher critical thinking toward the case. Both models are meant to promote students' autonomy, critical thinking, motivation, and cooperative learning as well.

REFERENCES

- Ates, O. 2012. Impact of Case Study Method on an ESP Business Course. *International Journal of Business and Social Science*. 3(6): 135-140
- Basturkmen, H. 2010. *Developing Courses in English for Specific Purposes*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Basturkmen, H. 2014. LSP Teacher Education: Review of Literature and Suggestions for the Research Agenda. *Ibérica*. 28 : 17-34
- Beckett, G.H. and Slater, T. 2005. The Project Framework: A Tool for Language, Content, And Skills Integration. *ELT Journal*. 59(2): 108-116.
- Brooks, E., Harris, C. R., and Clayton, P. H. 2010. Deepening Applied Learning: An Enhanced Case Study Approach Using Critical Reflection. *Journal of Applied Learning in Higher Education*, 2: 55-76. Retrieved from http://www.missouriwestern.edu/appliedlearning/journalvol2/jalhe_vol_2_brooks_harris_clayton.pdf
- Dudley-Evans, T., and St. John, M. J. 1998. *Developments in English for Specific Purposes: A Multi-Disciplinary Approach*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Foulger, T. S., and Jimenez-Silva, M. 2007. Enhancing the Writing Development of English Language Learners: Teacher Perceptions of Common Technology in Project-Based Learning. *Journal of Research in Childhood Education*, 22(2), 109-124. Retrieved from <http://search.proquest.com/docview/203890324?accountid=25704>
- Fried-Booth, Diana L. 2002. *Project Work*. (2nd ed.). New York: Oxford University Press.
- Hernandez-Ramos, P., and De La Paz, S. 2009. Learning History In Middle School By Designing Multimedia in a PBL Experience. *Journal of Research on Technology in Education*, 42(2), 151-73.
- Jackson, J. 2004. Case-based Teaching in a Bilingual Context: Perceptions of Business Faculty in Hong Kong. *English for Specific Purposes*. 23: 213-232.
- Lee, S.-H., Lee, J., Liu, X., Bonk, C. J., & Magjuka, R. J. 2009. A Review Of Case-Based Learning Practices In An Online MBA Program: A Program-Level Case Study. *Educational Technology and Society*, 12 (3), 178-190 Retrieved from http://www.ifets.info/journals/12_3/16.pdf
- Spackman, A. and Camacho, L. 2009. Rendering Information Literacy Relevant: A Case-Based Pedagogy. *Journal of Academic Librarianship*, 35(6), 548-554
- Stoller, F. 2006. Establishing A Theoretical Foundation For Project-Based Learning In

- Second And Foreign-Language Contexts.
In G.H. Beckett & P.C. Miller (Eds.),
*Project-Based Second and Foreign
Language Education: Past, Present, and
Future* (pp.19-40). Greenwich,
Connecticut: Information Age Publishing
- Tamim, S. R. , and Grant, M. M. 2013.
Definitions and Uses: Case Study of
Teachers Implementing Project-based
Learning. *Interdisciplinary Journal of
Problem-Based Learning*, 7(2):72-101
Retrieved from [http://dx.doi.org/
10.7771/1541-5015.1323](http://dx.doi.org/10.7771/1541-5015.1323)
- Wei, W. 2011. Teaching Business English in
China: Views on the Case-based Teaching
in Intercultural Business Communication.
The Asian ESP Journal. 7(1): 89-109
- Williamson, S., and Chang, V. 2009.
Enhancing the Success of SOTL Research:
A Case Study Using Modified Problem-
Based Learning in Social Work Education.
*Journal of the Scholarship of Teaching
and Learning*, 9(2), 1-9.
- Wua, H.D., and Badger, R.G. 2009. In a
Strange and Uncharted Land: ESP
teachers' Strategies for Dealing with
Unpredicted Problems in Subject
Knowledge during Class. *English for
Specific Purposes*. 28 :19-32
- Zuocheng, Z., and Lifei, W. 2011.
Curriculum Development for Business
English Students in China: The Case of
UIBE. *Asian ESP Journal*. 7(1):10-27

EKSPLORASI *MINDFUL TEACHING* SEBAGAI STRATEGI INOVATIF DALAM PEMBELAJARAN BAGI GURU PAUD

Ega Asnatasia Maharani

Dosen, PGPAUD Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta

ega@pgpaud.uad.ac.id

Guru memiliki peranan yang sangat kritis dalam membentuk iklim pembelajaran dan mendukung keberhasilan belajar peserta didik. Berbagai metode dan strategi telah dikembangkan untuk membantu guru menerapkan pembelajaran kelas yang efektif, akan tetapi pada praktiknya guru masih kesulitan mengimplementasikan konsep-konsep pembelajaran inovatif sehingga masih terikat pada pola-pola konservatif. Pendekatan berbasis *mindfulness* diharapkan dapat menjadi alternatif solusi bagi permasalahan ini karena praktik *mindfulness* sangat berfokus pada penggunaan sumberdaya internal individu. *Mindfulness* merupakan pendekatan psikologis yang telah banyak dikembangkan dalam berbagai setting klinis dan non-klinis untuk membantu individu mengatasi stres, kecemasan, meningkatkan harga diri, produktivitas kerja, hingga penyembuhan penyakit-penyakit kronis. Dewasa ini *mindfulness* juga dapat dikembangkan ke ranah pendidikan salah satunya melalui strategi *mindful teaching*. Melalui 5 komponen utamanya yaitu (1) mendengarkan dengan penuh perhatian, (2) penerimaan tanpa penilaian terhadap diri sendiri dan anak, (3) kesadaran akan kondisi emosi diri dan anak, (4) regulasi diri dalam hubungan guru-siswa, dan (5) kasih sayang terhadap diri sendiri dan anak, guru dapat lebih meningkatkan kualitas hubungan dengan siswa dan menggunakan strategi pembelajaran dengan lebih efektif. Penggunaan *mindful teaching* juga dapat bermanfaat bagi kesejahteraan psikologis guru yang rentan mengalami stres karena beban kerja yang tergolong tinggi.

Kata Kunci: *mindfulness*, *mindful teaching*, strategi inovatif, pembelajaran AUD

PENDAHULUAN

Guru memiliki peranan penting dalam menciptakan iklim sekolah yang menyenangkan dan berkualitas. Dewasa ini tanggung jawab guru di sekolah tidak hanya sebagai pendidik akademik namun juga sebagai figur yang membentuk kepribadian siswa. Hal ini juga diperkuat oleh pandangan bahwa pendidikan merupakan jalur utama untuk membentuk individu yang kompeten, berkarakter, dan menjadi sumber daya yang siap memberikan kontribusi terhadap perkembangan dunia. Peranan yang demikian kompleks ini di sisi lain berhadapan dengan kenyataan bahwa guru merupakan salah satu profesi yang memiliki tingkat tekanan cukup

tinggi sehingga rentan mengalami stress, *burnout* (Jennings & Greenberg, 2009), serta regulasi emosi yang rendah (Roeser et al, 2012). Penelitian oleh Bauer et al (2006) juga menemukan bahwa di negara-negara berkembang guru merupakan profesi yang memiliki tingkat kelelahan emosi (*burnout*) yang tinggi. Kondisi penuh tekanan ini disebabkan tingginya target yang harus dipenuhi guru baik dari orangtua murid, institusi tempatnya bekerja, hingga pemerintah, namun tidak dibarengi kesejahteraan diri yang memadai.

Tingginya tekanan tersebut pada akhirnya membawa konsekuensi logis lainnya: guru kesulitan menerapkan

pembelajaran yang efektif, terganggunya kesejahteraan psikologis, hingga pencapaian akademik siswa yang tidak sesuai harapan. Menyikapi hal ini, guru sebaiknya memiliki kemampuan kontrol diri yang lebih berkualitas sehingga apapun masalah yang terkait proses pembelajaran maupun kesehatan mental pribadi dapat diatasi secara mandiri.

Para ahli filosofi, spiritual, hingga psikologi telah sepakat menggarisbawahi pentingnya faktor kesadaran (*consciousness*) terhadap kesejahteraan diri dan tercapainya fungsi manusia yang optimal (dalam Brown & Ryan, 2003). Salah satu atribut kesadaran yang telah banyak mendapat perhatian untuk didiskusikan dan diteliti adalah *mindfulness*, dimana konsep dasar *mindfulness* sendiri adalah tahapan dimana individu mampu memberi perhatian dan menyadari apa yang sedang terjadi saat ini tanpa bersikap reaktif terhadap keadaan tersebut.

Berangkat dengan pemahaman bahwa setiap manusia sehat memiliki kapasitas atas kesadaran dirinya, maka penulis memiliki asumsi : (1) *mindfulness* dapat diterapkan dalam hubungan guru-siswa dalam bentuk *mindful teaching*, dan (2) dengan *mindful teaching* guru dapat menerapkan pembelajaran dengan lebih efektif dan mampu mengatasi berbagai situasi penuh tekanan yang berkaitan dengan profesi keguruannya.

PEMBAHASAN

Mindfulness dan ‘Habits of Mind’

Konsep *mindfulness* berakar dari filosofi Buddha namun saat ini telah berkembang baik secara praktis maupun teoritis dalam ranah Psikologi modern. Kabat-Zinn (2003, h.145) mendefinisikan *mindfulness* sebagai kesadaran yang muncul akibat memberi perhatian terhadap sebuah pengalaman saat ini secara disengaja dan tanpa penilaian agar mampu merespon

dengan penerimaan, dan bukannya bereaksi, terhadap pengalaman yang dialami dari waktu ke waktu. Kata *mindfulness* sendiri dapat diartikan sebagai konstruk psikologis, proses psikologis (*being mindful*), bentuk psikoterapi, atau bentuk latihan yang dapat membentuk kondisi *mindfulness* (seperti latihan meditasi).

Menurut definisi operasionalnya, *mindfulness* adalah kapasitas untuk: (a) *observing*: kemampuan observasi dan menyadari adanya pikiran, perasaan, persepsi, dan sensasi, (b) *describing*: mendeskripsikan dengan kata-kata, (c) *acting with awareness*: bertindak dengan penuh kesadaran, (d) *nonreactivity*: bersikap non-reaktif terhadap pengalaman pribadi, dan (e) *nonjudge*: bersikap tanpa penilaian terhadap pengalaman pribadi (Baer et al. 2006). Kemampuan observasi (*observing*) merepresentasikan kondisi dimana individu mampu secara sadar menyadari segala pikiran, perasaan, dan sensasi tubuh tanpa ikut terseret arus pikiran tersebut. Kemudian secara bersamaan individu dapat mendeskripsikan (*describing*) pikiran, perasaan, dan sensasi tubuh tersebut dan memberinya label (seperti: marah, tertekan, bahagia, gemetar, dll). Proses *observing* dan *labelling* ini harus berjalan tanpa disertai sikap reaktif (*non-reactivity*) dan penuh penilaian (*non-judgemental*), sehingga diharapkan individu dapat menerima setiap pengalaman yang terjadi dengan sikap netral dan pada akhirnya dapat merespon peristiwa tersebut dengan penuh kesadaran. Sebagaimana Hupert & Johnson (2010) juga menjelaskan bahwa menjaga kesadaran secara sengaja pada apa yang sedang terjadi saat ini memberi kesempatan pada individu untuk melihat dan mengalami peristiwa ‘sebagaimana adanya’ dan memilih bagaimana cara meresponnya.

Pada kenyataannya, kita sebagai manusia hanya memberi sedikit perhatian pada pengalaman yang sedang kita alami;

sementara kesadaran akan pikiran dan perasaan justru teralihkan pada pengalaman eksternal lain, interaksi dengan orang lain, pemikiran akan masa lalu, ataupun ketakutan pada masa depan. Sebagian waktu kita berjalan dalam mode *autopilot*, dimana kita terperangkap dalam pengalaman dan bereaksi secara otomatis, terutama ketika kita berada dalam situasi penuh tekanan. Kondisi semacam ini yang kemudian oleh Langer (Germer, Siegel, & Fulton, 2005) didefinisikan sebagai *mindlessness*, yaitu saat dimana pikiran terperangkap dalam pola yang dangkal sehingga tidak mampu memahami konteks suatu peristiwa secara utuh dan hanya terfokus pada penilaian baik-buruk peristiwa tersebut. Kondisi *mindlessness* menyebabkan individu kehilangan kontrol terhadap dirinya sendiri karena tidak menyadari reaksi-reaksi fisik yang menjadi alarm penyesuaian diri..

Profesi guru dalam pendidikan usia dini merupakan peran yang sangat menantang. Guru PAUD dituntut terlibat secara fisik dengan kegiatan peserta didik sehingga membutuhkan kesiapan fisik yang matang. Sangat jarang dalam praktik mengajarnya guru PAUD memiliki kesempatan untuk duduk dan beristirahat karena kondisi kelas cenderung terus bergerak dinamis. Rutinitas semacam ini tanpa disadari dapat membuat guru berada pada tahap *mindlessness*, yang menyebabkan timbulnya perasaan kehilangan kontrol terhadap kondisi kelas dan perasaan frustrasi menghadapi peserta didiknya. Sementara di sisi lain guru PAUD juga dituntut sehat secara mental dan emosional karena secara simultan harus terus menjaga kewaspadaan serta mencari cara baru dalam proses pembelajaran siswa. Kebutuhan guru akan kesiapan fisik, mental, dan emosional baik untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif maupun sebagai sumberdaya dalam mengatasi stres menunjukkan bahwa guru memerlukan suatu atribut positif yang dapat digunakan dalam

keseharian. Atribut positif ini oleh sebagian literatur disebut sebagai ‘*habits of mind*’ (Roeser et al, 2012 ; Costa & Kallinick, 2011; Jennings & Greenberg, 2009), yaitu kemampuan mengaktifkan semua indera dalam memperoleh informasi, mampu menyadari dan merefleksikan pengalaman tanpa bersikap penuh penilaian, mampu bersikap fleksibel dalam penyelesaian masalah, mampu meregulasi emosi dan bertahan ketika mengalami kesulitan, dan mampu menghadapi orang lain dengan penuh empati dan kasih sayang. Tanpa adanya ‘*habits of mind*’ guru bisa saja kesulitan mencapai potensi maksimalnya dalam menciptakan iklim yang supportif untuk pembelajaran siswanya (Jennings & Greenberg, 2009)

Kemampuan ‘*habits of mind*’ tersebut dapat dicapai salah satunya melalui praktik *mindfulness* , yang sebagaimana disebutkan oleh Hupert & Johnson (2010) memerlukan tiga karakteristik mental yaitu: 1) secara sengaja memberi perhatian pada saat ini dan disini; 2) menerima pengalaman saat ini dengan tenang, jelas, dan tulus; serta 3) mengalami setiap peristiwa sebagaimana adanya, tanpa dibiaskan oleh sikap reaktif dan penilaian. Melalui *mindfulness*, guru dapat mengatasi stress yang mungkin dialami ketika berhadapan dengan anak didik, orangtua, maupun rekan kerja dengan lebih responsif. Kabat-Zinn (2003) menyebutkan kesadaran yang muncul pada kondisi *mindful* akan membantu seseorang melihat situasi yang menekan secara lebih jelas, sehingga muncul sudut pandang baru dalam melihat permasalahan maupun alternatif pemecahannya. Kondisi *mindful* akan memberikan kesadaran pada individu bahwa ia memiliki kontrol terhadap pilihan-pilihannya sehingga mendorong munculnya sikap responsif, bukannya reaktif terhadap situasi di sekitarnya.

Ketrampilan *mindfulness* juga dapat membantu guru dalam membentuk pembelajaran yang efektif karena *mindfulness* memiliki beberapa kualitas positif yang muncul secara sadar antara lain: tanpa penilaian, tanpa pemaksaan, penerimaan, kesabaran, kepercayaan, keterbukaan, kelembutan, empati, rasa syukur, dan kasih sayang (Synder & Lopez, 2006). Kualitas semacam ini sangat diperlukan ketika guru berinteraksi dengan peserta didik khususnya pada level anak usia dini. Kelas PAUD umumnya bergerak secara aktif, dengan karakteristik dan kemampuan peserta didik yang berbeda-beda, serta memiliki kegiatan yang bervariasi dalam waktu yang bersamaan. Kondisi ini tentu memerlukan kemampuan guru memberi perhatian penuh pada kelas yang dipimpinnya. Lebih lanjut Jennings & Greenberg (2009) menyatakan dengan memiliki kemampuan untuk memberi perhatian, guru akan mampu merespon kebutuhan anak didik secara proaktif, dimana hal ini adalah faktor utama mencapai manajemen kelas yang efektif.

Mindfulness dalam Konteks Pembelajaran.

Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa *mindfulness* berkorelasi dengan emosi positif (Brown & Ryan, 2003); stress dan kesejahteraan emosi (Weinstein, Brown, & Ryan, 2009); peningkatan kemampuan regulasi emosi, kesejahteraan diri, dan *problem solving* (Hupert & Johnson, 2010); serta komunikasi orangtua-anak (Duncan, Coatsworth, & Greenberg, 2009). Berdasarkan hasil-hasil penelitian tersebut, dewasa ini *mindfulness* telah banyak dikembangkan dalam berbagai setting kehidupan: *mindful parenting*, *mindful birthing*, *mindful learning* hingga *mindful selling*. Semua praktik *mindfulness* ini mengelaborasi prinsip-prinsip dasar *mindfulness* ke dalam bentuk-bentuk yang lebih spesifik.

Di ranah pendidikan, praktik *mindfulness* juga dapat dikembangkan dalam konteks hubungan guru-siswa melalui *mindful teaching*. Menggabungkan *mindfulness* ke dalam interaksi guru-siswa memberikan kesempatan pada guru untuk melihat pengalaman saat ini dengan siswa sebagai bentuk hubungan jangka panjang yang didalamnya ada pemahaman akan kebutuhan anak, pengembangan sikap regulasi diri, serta pembuatan keputusan yang bijak dan berorientasi pada anak (*child-oriented*).

Dalam level eksperimental, melalui model *mindful teaching*, guru dapat: menghindarkan diri dari sikap reaktif, mengutamakan kebutuhan anak dibanding kebutuhan sendiri, menerima semua siswa sebagaimana adanya tanpa penilaian ‘baik-buruk’, dan mampu mengatasi perasaan tertekan yang mungkin dialami dalam proses pembelajaran.

Model *mindful teaching* yang akan dikembangkan ini berangkat dari konsep teoritis dan praktis *mindfulness* (Baer et al. 2006; Brown and Ryan 2003), intervensi berbasis *mindfulness* (Kabat-Zinn, 2003), kemudian digabungkan dengan konsep teoritis dan praktis proses pembelajaran antara guru-siswa. Lima dimensi *mindful teaching* yang dihasilkan adalah: (1) mendengarkan dengan penuh perhatian, (2) penerimaan tanpa penilaian terhadap diri sendiri dan anak, (3) kesadaran akan kondisi emosi diri dan anak, (4) regulasi diri dalam hubungan guru-siswa, serta (5) kasih sayang terhadap diri sendiri dan anak. Berikut akan dijelaskan mengenai masing-masing aspek tersebut:

(1) Mendengarkan dengan penuh perhatian

Perhatian penuh pada pengalaman saat ini merupakan aspek utama *mindfulness* (Baer et al. 2006; Brown & Ryan, 2003). Model *mindful teaching* mengkombinasikan faktor perhatian dengan kemampuan

mendengarkan karena dengan cara inilah guru dapat benar-benar memahami anak. Mendengarkan dengan penuh perhatian berbeda dengan sekedar mendengarkan, karena fokusnya betul-betul pada kata-kata yang diucapkan anak, dan bukan pada sinyal perilaku yang ditunjukkan anak. Dalam konteks hubungan guru-anak, perilaku yang ditunjukkan oleh anak (misalnya menangis atau berteriak) seringkali justru mengambil fokus perhatian guru, dibanding kata-kata apa yang sebenarnya ingin disampaikan anak.

Guru yang *mindful* akan mampu sensitif terhadap konteks pembicaraan dengan anak sekaligus juga peka terhadap nada suara, ekspresi wajah, hingga bahasa tubuh. Fokus semacam ini akan memberikan pemahaman yang mendalam akan kebutuhan anak serta makna-makna yang tersirat di dalamnya.

(2) Penerimaan tanpa penilaian terhadap diri sendiri dan anak

Pikiran manusia cenderung selalu membuat penilaian-penilaian yang tidak disadari, dan persepsi terhadap orang lain akan mempengaruhi pengharapan, nilai, hingga perilaku terhadap orang lain tersebut (Snyder & Lopez, 2007). *Mindful teaching* melibatkan adanya penerimaan tanpa penilaian pada sikap, atribut, perilaku anak maupun kepada diri sendiri. Penerimaan di sini bukannya menghilangkan tanggungjawab memberi pengarahan dan pendisiplinan, tetapi lebih pada penerimaan pada apa yang sedang terjadi saat ini dengan kesadaran penuh. Misalnya pada saat terjadi konflik antara guru-siswa, guru akan mampu menerima bahwa menjadi guru memang sebuah profesi yang sangat menantang, dan menerima bahwa menjadi anak juga memiliki faktor tantangannya sendiri. Penerimaan disini berarti menyadari tantangan apa saja yang dihadapi, dan bahwa setiap kesalahan yang terjadi akibat tantangan tersebut merupakan bagian dari proses belajar.

Penerimaan juga bukan berarti guru menyetujui setiap tindakan siswa bahkan yang tidak pantas sekalipun. Justru dengan *mindful teaching*, guru dapat menerima sikap anak sekaligus mampu menyediakan standar dan harapan yang jelas, baik secara kultural, norma, maupun sesuai taraf perkembangan anak.

(3) Kesadaran akan kondisi emosi diri dan anak

Emosi yang kuat dapat secara otomatis memicu proses evaluasi (Weinstein, Brown, & Ryan, 2009) dan pada akhirnya menuntun seseorang untuk berperilaku sesuai hasil evaluasi tersebut. Agar guru dapat mendengarkan dengan penuh perhatian dan menerima tanpa penilaian, guru harus mampu mengidentifikasi secara akurat emosi yang dirasakan diri sendiri maupun emosi peserta didiknya. Ketika guru mampu menyadari secara penuh emosi diri dan siswa, guru kemudian akan mampu membuat pilihan sadar tentang bagaimana merespon siswa (bersikap responsif), daripada bersikap reaktif pada pengalaman tersebut. Selain itu, *mindful teaching* juga memberikan ruang pada guru untuk *decentering*, yaitu kesadaran bahwa sebuah perasaan / emosi hanyalah perasaan, dan tidak ikut larut di dalamnya (Baer et al, 2006).

(4) Regulasi diri dalam hubungan guru-siswa

Mindful teaching sangat menekankan pentingnya kemampuan guru mengatur perilaku mereka (*self-regulation*) dalam hubungan dengan siswa. *Mindful teaching* bukan berarti guru tidak boleh merasakan berbagai emosi tidak menyenangkan seperti kemarahan, kesedihan, atau kekecewaan. *Mindful teaching* justru memberikan ruang bagi guru sebelum bereaksi, melalui regulasi diri yang lebih baik, dengan menyediakan pilihan-pilihan bagaimana merespon situasi yang tidak menyenangkan tersebut.

(5) Kasih sayang terhadap diri sendiri dan anak

Salah satu kualitas positif yang muncul bersama *mindfulness* adalah kasih sayang (Synder & Lopez, 2006). Melalui kasih sayang terhadap anak, guru akan mampu memenuhi kebutuhan dasar anak dan meredakan perasaan tidak menyenangkan yang mungkin dialami anak. Siswa yang memiliki guru dengan kemampuan *mindful teaching* akan mampu merasakan afeksi positif dan adanya dukungan yang hangat dari guru.

Sementara itu, kasih sayang terhadap diri sendiri akan membantu guru memberikan pemaafan dan tidak berlarut-larut menyalahkan diri sendiri jika ada tujuan-tujuan dalam pembelajaran yang belum tercapai.

PENUTUP

Mindful teaching merupakan pengembangan konsep *mindfulness* dalam ranah pendidikan dan dapat digunakan sebagai alternatif pendekatan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya di lingkungan PAUD. Melalui lima aspek *mindful teaching* yaitu: (1) mendengarkan dengan penuh perhatian, (2) penerimaan tanpa penilaian terhadap diri sendiri dan anak, (3) kesadaran akan kondisi emosi diri dan anak, (4) regulasi diri dalam hubungan guru-siswa, serta (5) kasih sayang terhadap diri sendiri dan anak, guru dapat meningkatkan kesejahteraan psikologis, mengatasi stress pekerjaan, membangun hubungan positif dengan siswa, dan mampu melaksanakan pembelajaran secara lebih efektif. *Mindfulness* merupakan tahapan (*state*) yang dapat dicapai dengan menggunakan potensi sumber daya internal, sehingga praktik *mindful teaching* sebenarnya sangat mungkin dilakukan guru melalui tahapan latihan-latihan yang terstruktur.

Diperlukan penelitian sebagai tindak lanjut untuk mengukur *mindful teaching* sebagai bentuk intervensi untuk peningkatan kualitas kerja dan kehidupan guru. Intervensi berbasis *mindfulness* ini harus berfokus pada implementasi kelima aspek tersebut dalam hubungan guru-siswa. Diharapkan dengan adanya penelitian yang komprehensif, protokol *mindful teaching* akan dapat dikembangkan dan diterapkan di lingkungan pendidikan di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Baer, R. A., Smith, G. T., Hopkins, J., Krietemeyer, J., & Toney, L. (2006). Using self-report assessment methods to explore facets of mindfulness. *Assessment*, 13, 27-45.
- Bauer, J., Stamm, A., Virnich, K., Wissing, K., Muller, U., Wirsching, M., (2006). Correlation Between Burnout Syndrome and Psychological and Psychosomatic Symptom Among Teachers. *International Archives of Occupational and Environmental Health*, 79, 199-204
- Brown, K. W., & Ryan, R. M., (2003). The Benefits of Being Present: Mindfulness and It's Role in Psychological Wellbeing. *Journal of Personality and Social Psychology*, 84, 822-848
- Costa, A. I., & Kallinick. B. (2011). *Describing 16 Habits of Mind*. Diakses 2 Maret (2013), dari <http://www.instituteforhabitsofmind.com>
- Duncan, L. G., Coatsworth, J. D., & Greenberg, M. T. (2009). A Model of Mindful Parenting: Implications for Parent-Child Relationship and Prevention Research. *Clinical Child Family Psychology Rev*, 12:255-270
- Germer, C. K., Siegel, R. D., & Fulton, P. R. (2005). *Mindfulness and Psychotherapy*. New York: The Guilford Press

- Hupert, F. A. & Johnson, D. M., .(2010). A Controlled Trial of Mindfulness In Schools: *The Importance of Practice for an Impact on Well-Being. The Journal of Positive Psychology*, 5 (4), 264-274
- Jennings, P. A., & Greenberg, M. (2009). The Prosocial Classroom: Teacher Social and Emotional Competence in Relation to Child and Classroom Outcomes. *Review of Educational Research*, 79, 491-525
- Kabat-Zinn, J. (2003). Mindfulness-based Interventions in Context: Past, Present, and Future. *Clinical Psychology: Science and Practice*, 10, 144-156
- Roeser, R. W., Skinner, E., Beers, J., & Patricia, A. J., (2012). Mindfulness Training and Teacher's Professional Development : An Emerging Area of Research and Practice. *Child Development Perspectives*, 6 (2), 167-173
- Snyder, C. R., & Lopez, S. J. (2007). *Positive Psychology: The Scientific and Practical Explorations of Human Strength*. London: Sage Publications
- Weinstein, N., Brown, K. W., & Ryan, R. M.,(2009). *A multi-method Examination of the Effects of Mindfulness on Stress Attribution, Coping, and Emotional Well Being. Journal of Research in Personality*, 43, 374-385

PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS KEARIFAN LOKAL MENGGUNAKAN MODEL AKIK

Urip Tisngati

Dosen Pendidikan Matematika, STKIP PGRI Pacitan

ifedeoer@gmail.com

Abstrak

Masing-masing daerah mempunyai keunggulan potensi daerah yang perlu dilestarikan dan dikembangkan. Terkait hal ini, pendidikan menjadi jalur utama guna menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki pengetahuan, sikap dan keterampilan berbasis kearifan lokal. Ini sesuai dengan kebijakan nasional guna membangun karakter bangsa sebagai salah satu prioritas pemerintah dalam pembangunan nasional. Upaya yang dapat ditempuh adalah dengan mengintegrasikan nilai-nilai kearifan budaya lokal dalam proses pembelajaran di lembaga pendidikan, misalnya pada pembelajaran matematika. Matematika merupakan sarana berfikir yang jelas dan logis untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, sarana mengembangkan kreativitas, serta sarana meningkatkan kesadaran terhadap pengembangan budaya. Guna mendorong capaian tujuan pembelajaran matematika berbasis kearifan lokal maka diperlukan penguasaan pendidik terhadap empat kompetensi. Pendidik perlu kreatif dalam kegiatan mentransfer ilmu pengetahuan, ketrampilan, dan nilai-nilai kepada peserta didik, salah satunya melalui implementasi strategi pembelajaran inovatif. Model AKIK (Asah Asih Asuh, Kreatif, Interaktif, Kontekstual) menjadi alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan pada pembelajaran matematika di sekolah dan di lembaga pendidikan guna mendukung pendidikan berbasis kearifan lokal. Hal ini didasari bahwa pembelajaran AKIK dikembangkan dengan menggunakan konsep potensi alam dan budaya lokal. Langkah-langkah pengembangannya meliputi (1) Identifikasi potensi dan keadaan daerah/lokal, (2) Penentuan tujuan pembelajaran (learning outcomes), (3) Penyesuaian dengan objek kajian matematika, (4) Penyusunan kurikulum, (5) Implementasi.

Kata Kunci: Pembelajaran, Matematika, Kearifan Lokal, AKIK.

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara dengan keanekaragaman, baik suku, ras, budaya, bahasa daerah, agama, potensi alam, dan sebagainya yang menjadi kebanggaan tersendiri. Budaya yang ada di Indonesia amat berpengaruh pada perkembangan jaman dari masa ke masa dan berubahnya kondisi alam yang ada di Indonesia. Hal tersebut sangat sesuai dengan pendapat Ki Hajar Dewantara bahwa budaya adalah hasil perjuangan masyarakat terhadap alam dan zaman yang membuktikan kemakmuran dan kejayaan

hidup masyarakat dalam menyikapi atau menghadapi kesulitan dan rintangan untuk mencapai kemakmuran, keselamatan dan kebahagiaan di hidupnya.

Keanekaragaman budaya daerah merupakan potensi sosial yang dapat membentuk karakter dan citra budaya tersendiri pada masing-masing daerah, serta merupakan bagian penting bagi pembentukan citra dan identitas budaya suatu daerah. Keanekaragaman merupakan kekayaan intelektual dan kultural sebagai bagian dari warisan budaya yang perlu dilestarikan.

Seiring dengan peningkatan teknologi dan transformasi budaya ke arah kehidupan modern serta pengaruh globalisasi, warisan budaya dan nilai-nilai tradisional masyarakat adat tersebut menghadapi tantangan terhadap eksistensinya. Hal ini perlu dicermati karena warisan budaya dan nilai-nilai tradisional tersebut mengandung banyak kearifan lokal yang masih sangat relevan dengan kondisi saat ini, dan seharusnya dilestarikan, diadaptasi atau dikembangkan demi kesejahteraan masyarakat.

Masyarakat di daerah memiliki kewajiban untuk kembali kepada jati diri mereka melalui penggalian dan pemaknaan nilai-nilai luhur budaya yang ada sebagai sumber daya kearifan lokal. Upaya ini perlu dilakukan untuk mengambil makna substantif kearifan lokal, di mana masyarakat harus membuka kesadaran, kejujuran dan sejumlah nilai budaya luhur untuk sosialisasikan dan dikembangkan menjadi prinsip hidup yang bermartabat.

Berbagai jenis tembang dolanan, tembang sebelum tidur dan permainan tradisional menjadi budaya dan nilai-nilai kearifan yang berlaku di masyarakat. Budaya “gotong royong”, sebagai kehalusan budi diformulasi sebagai bentuk kerjasama yang tulus dalam pergaulan hidup di masyarakat. Potensi lain adalah kekayaan alam hayati dan produk lokal yang menjadi ciri khas suatu daerah. Keanekaragaman tiap daerah tersebut perlu dikelola dengan baik, diwariskan kepada generasi penerus.

Kebudayaan sebagai lumbung nilai-nilai budaya lokal bisa menjadi sebuah pedoman dalam upaya merangkai berbagai kepentingan yang ada secara harmonis, salah satunya kepentingan nasional untuk meningkatkan sumber daya manusia. Terkait hal ini, pendidikan menjadi jalur utama guna menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki pengetahuan, sikap dan keterampilan berbasis kearifan lokal. Ini sesuai dengan

kebijakan nasional guna membangun karakter bangsa sebagai salah satu prioritas pemerintah dalam pembangunan nasional. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada BAB X pasal 36 ayat (3) butir c dinyatakan bahwa Kurikulum disusun sesuai dengan memperhatikan keragaman potensi daerah dan lingkungan. Selanjutnya, Peraturan Pemerintah No. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pada BAB III pasal 14 ayat (1) menyatakan bahwa kurikulum SMP/MTs/SMPLB atau bentuk lain yang sederajat dan kurikulum untuk SMA/MA/SMALB atau bentuk lain yang sederajat dapat memasukkan pendidikan berbasis keunggulan lokal. Dengan demikian, upaya yang dapat ditempuh adalah dengan mengintegrasikan nilai-nilai kearifan budaya lokal dalam proses pembelajaran di lembaga pendidikan, misalnya pada pembelajaran matematika.

Menurut Abdurahman (2003), matematika adalah suatu alat untuk menemukan jawaban terhadap masalah yang dihadapi manusia; suatu cara menggunakan informasi, menggunakan pengetahuan tentang bentuk dan ukuran, menggunakan pengetahuan tentang menghitung, dan yang paling penting adalah memikirkan dalam diri manusia itu sendiri dalam melihat dan menggunakan hubungan-hubungan. Matematika merupakan sarana berfikir yang jelas dan logis untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, sarana mengembangkan kreativitas, serta sarana meningkatkan kesadaran terhadap pengembangan budaya. Guna mendorong capaian tujuan pembelajaran matematika berbasis kearifan lokal maka diperlukan penguasaan pendidik terhadap empat kompetensi.

Sesuai dengan Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 Tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru, kompetensi

pedagogik yang harus dikuasai guru antara lain: (1) Menguasai karakteristik peserta didik dari aspek fisik, moral, sosial, kultural, emosional, dan intelektual, (2) Menguasai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik, (3) Menyelenggarakan pembelajaran yang mendidik, (4) Berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan peserta didik. Sedangkan kompetensi kepribadian yang harus dipenuhi antara lain : (1) Bertindak sesuai dengan norma agama, hukum, sosial, dan kebudayaan nasional Indonesia, (2) Menampilkan diri sebagai pribadi yang jujur, berakhlak mulia, dan teladan bagi peserta didik dan masyarakat.

Selanjutnya, kompetensi sosial yang harus dikuasai guru antara lain: (1) Bersikap inklusif, bertindak objektif, serta tidak diskriminatif karena pertimbangan jenis kelamin, agama, ras, kondisi fisik, latar belakang keluarga, dan status sosial ekonomi, (2) Berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua, dan masyarakat, (3) Beradaptasi di tempat bertugas di seluruh wilayah Republik Indonesia yang memiliki keragaman sosial budaya.

Berdasarkan hal tersebut, pendidik harus memiliki kecakapan dan kreativitas dalam kegiatan mentransfer ilmu pengetahuan, ketrampilan, dan nilai-nilai kepada peserta didik, salah satunya melalui implementasi model pembelajaran inovatif. Model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dapat dikatakan bahwa model pembelajaran sebagai bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran sehingga seringkali penggunaan istilah model pembelajaran tersebut diidentikkan dengan strategi pembelajaran. Beberapa model pembelajaran yang dapat diterapkan pada pembelajaran matematika antara lain model pembelajaran kontekstual

(CTL), pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran matematika realistik, pembelajaran saintifik, pembelajaran berbasis proyek, dan sebagainya. Berbagai model pembelajaran tersebut memiliki karakteristik yang berbeda serta dapat dimodifikasi antar model atau diintegrasikan dengan media pembelajaran lainnya. Harapannya adalah guru dapat mengembangkan kompetensi pedagogik dan kompetensi profesional keguruan melalui kemampuan dan ketrampilan mengembangkan inovasi pembelajaran dalam teori dan praktik.

Kaitannya dengan pengembangan pendidikan berbasis kearifan lokal, pendidik matematika diharapkan dapat melaksanakan tugasnya dalam upaya menampilkan diri sebagai pribadi yang jujur, berakhlak mulia, dan teladan bagi peserta didik dan masyarakat dan bertindak sesuai dengan norma agama, hukum, sosial, dan kebudayaan nasional Indonesia melalui penguasaan teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik. Kompetensi tersebut dapat dilakukan guru melalui kegiatan pembelajaran dari penyusunan RPP, praktik, hingga evaluasi.

Berdasarkan latar belakang tersebut makalah ini berusaha mengkaji secara teoritis tentang “Pembelajaran Matematika Berbasis Kearifan Lokal Menggunakan Model AKIK”.

PEMBAHASAN

Pendidikan Berbasis Kearifan Lokal

Pengertian kearifan lokal

Kearifan lokal merupakan kecerdasan manusia yang dimiliki oleh kelompok etnis tertentu yang diperoleh melalui pengalaman masyarakat (Rahyono (2009:7). Artinya, kearifan lokal adalah hasil dari masyarakat tertentu melalui pengalaman mereka dan belum tentu dialami oleh masyarakat yang lain. Nilai-nilai tersebut akan melekat sangat kuat pada masyarakat tertentu dan nilai itu sudah melalui perjalanan waktu yang

panjang, sepanjang keberadaan masyarakat tersebut. Keunggulan lokal adalah hasil bumi, kreasi seni, tradisi budaya, pelayanan, jasa, sumber daya alam, sumber daya manusia, atau lainnya yang menjadi keunggulan suatu daerah.

Kearifan lokal secara umum diartikan sebagai gagasan-gagasan, nilai-nilai-nilai, pandangan-pandangan setempat (lokal) yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik, yang tertanam dan diikuti oleh anggota masyarakatnya. Pendidikan berbasis kearifan lokal atau keunggulan lokal adalah pendidikan yang memanfaatkan keunggulan lokal dan global dalam aspek ekonomi, seni budaya, SDM, bahasa, teknologi informasi dan komunikasi, ekologi, dan lain-lain ke dalam kurikulum sekolah yang akhirnya bermanfaat bagi pengembangan kompetensi peserta didik yang dapat dimanfaatkan untuk persaingan global

Sumber-sumber kearifan lokal

Kearifan lokal yang dapat digunakan sebagai sumber belajar dapat berupa potensi-potensi daerah yang menjadi keunggulan lokal sebagai berikut:

(1) Potensi manusia

Hal ini dapat berupa produk barang dan jasa yang dihasilkan manusia dalam kegiatan interaksi sosial, ekonomi. Misalnya, produk makanan (boga), minuman, pakaian/ sandang, papan/ rumah/ tempat tinggal, alat transportasi, dan lain-lain. Produk-produk tiap daerah memiliki kekhasan sehingga memberikan nilai-nilai tertentu bagi masyarakat. Produk batik misalnya, tiap daerah memiliki motif berbeda yang menjadi kebanggaan masyarakat lokal untuk melestarikannya. Batik dibuat dengan nilai kreativitas, nilai kearifan tinggi menggunakan kesiapan jiwa dan raga ketika menggariskan pensil, atau menggerakkan canting di kain, yaitu harus dengan irama ketenangan, kedisiplinan,

keuletan, kesabaran. Contoh batik sebagai keunggulan lokal adalah Batik Pekalongan, Batik Cirebon, Batik Madura, dan lain-lain.

(2) Potensi alam

Potensi alam berupa air, tanah, barang tambang/ galian, hasil bumi, hasil laut dan sebagainya. Potensi alam suatu daerah menjadi keunggulan lokal yang dikembangkan menjadi obyek wisata, seperti potensi pantai, danau, goa, air terjun, hutan agrowisata, kebun buah, kebun bunga, kebun binatang, dan lain-lain. Penamaan, pembudidayaan, pengelolaan potensi alam tiap daerah merupakan pengejawantahan dari nilai-nilai kearifan lokal seperti rasa syukur terhadap ciptaan Tuhan, nilai konservasi (perlindungan), nilai keindahan, kebersihan, kenyamanan, kedamaian, dan sebagainya.

(3) Potensi seni, adat budaya, dan agama

Potensi seni berupa hasil kreasi seni gerak/ tari, seni suara, seni musik, seni lukis/ gambar, kriya kayu/ ukir, dan sebagainya. Adat budaya dapat berupa ritual atau upacara yang dilakukan masyarakat lokal pada tanggal, hari, bulan, tempat, atau masa tertentu dengan tujuan tertentu pula dan dilakukan secara turun-temurun. Adat juga dapat berupa pemenuhan papan, sandang pada masyarakat lokal sehingga melahirkan bentuk rumah adat, pakaian adat, upacara adat dan sebagainya. Sedangkan keragaman agama pada masyarakat di suatu daerah menunjukkan kearifan lokal, yaitu adanya nilai toleransi, nilai persatuan, nilai kebersamaan, dan lain-lain. Dalam praktik pada masyarakat lokal, misal pada masyarakat Jawa, nilai seni terwujud sebagai budaya yang banyak tersaji dalam upacara keagamaan. Contohnya, pada upacara adat perkawinan, khitanan, kelahiran, panen raya, peringatan 1 Suro, dan sebagainya. Nilai-

nilai kehidupan warisan leluhur tersebut mengandung kearifan lokal yang menjadi kekayaan dan kebanggaan masyarakat lokal.

Pendidikan kearifan lokal

Pendidikan Berbasis Keunggulan Lokal (PBKL) menjadi sarana efektif untuk mewujudkan sumber daya manusia sesuai tujuan pendidikan nasional. Hal ini juga mendukung program pendidikan karakter, pendidikan lingkungan hidup, dan program pengembangan pendidikan lainnya karena bertujuan untuk terwujudnya manusia unggul, berkarakter, bermartabat di tengah laju globalisasi. PBKL dapat diterapkan mulai jenjang pendidikan dasar, menengah, dan bahkan perguruan tinggi. Sebagai contoh, pendidikan berbasis pendidikan lokal di SMA adalah pendidikan/program pembelajaran yang diselenggarakan pada SMA sesuai dengan kebutuhan daerah, dengan memanfaatkan berbagai sumber daya alam, sumber daya manusia, geografis, budaya, historis dan potensi daerah lainnya yang bermanfaat dalam proses pengembangan kompetensi sesuai dengan potensi bakat dan minat peserta didik (Ahmas, 2012: 2).

Program ini dikembangkan melalui pemanfaatan potensi sumber kearifan lokal dalam proses kegiatan belajar dan pembelajaran. Pemanfaatan sumber kearifan lokal dapat berdiri sendiri sebagai mata pelajaran atau terintegrasi dan terinternalisasi dalam muatan kurikulum yang berlaku (mata pelajaran, muatan lokal, ekstra kurikuler). Internalisasi pendidikan berbasis kearifan lokal dapat terwujud dalam bentuk penerapan model, media, dan sumber pembelajaran.

Model AKIK Berbasis Kearifan Lokal

Model AKIK, merupakan model pembelajaran yang merupakan akronim dari Asah asih asuh, Kreatif, Interaktif, Kontekstual. Lebih lanjut penjelasan model pembelajaran AKIK diuraikan berikut ini.

Pertama, tinjauan etimologis berdasarkan istilah, “akik” merupakan salah satu batu mulia yang menjadi salah satu produk keunggulan daerah-daerah di Indonesia dengan kekhasan masing-masing. Akik telah memberikan nilai tersendiri bagi pemiliknya, mulai dari nilai yang bersifat materiil (kekayaan), nilai metafisik (kekuatan), nilai estetika (seni), dan penilaian lain-lain yang berkembang di masyarakat terkait dengan budaya. Dengan memakai akik, orang akan merasakan kebanggaan, kepercayaan diri. Inilah yang mendorong penulis menggunakan istilah ‘akik’ dengan tujuan : (1) Istilah “akik” tetap dikenal masyarakat meskipun dalam kegiatan perekonomian tidak lagi *trend*, (2) Memotivasi pendidik dan peserta didik untuk mencintai dan bangga terhadap produk lokal, (3) Mengambil nilai-nilai karakter atau filosofi akik, seperti : untuk mendapatkan akik yang berseni tinggi perlu kecermatan memilih dari segi tekstur warna, kehati-hatian dalam memoles, ketepatan dalam memasang dan menggunakan sesuai fungsinya, dan lain-lain.

Kedua, definisi dan deskripsi dari penyusun kata “AKIK”.

Asah asih asuh

Konsep dasar dari “asah” yaitu saling menajamkan ilmu, saling tambah pengetahuan/pengalaman, meningkatkan kemahiran dan meningkatkan kualitas berpikir sehingga bisa menghadapi rintangan atau masalah yang dihadapi. Adapun unsur dari silih asah yaitu memiliki semangat dan kemauan, mampu mengendalikan diri, sabar, keterbukaan, pengaturan, kejujuran, berkelanjutan, pengelolaan, kreatifitas, inovatif, proaktif, berjuang, kualitas diri, dan komunikasi.

Secara harfiah “asih” merupakan kasih, sayang, rasa atau tingkah laku yang memperlihatkan kasih sayang. Unsurnya yaitu kerja (lahir dan batin), aktif (lebih dulu), adanya dedikasi, disiplin (kesetiaan

dan kemampuan diri), berbagi tanggung jawab.

Kata “asuh” mengandung arti membimbing, mendidik, saling menjaga dengan rasa cinta dan kasih sayang. Dapat diartikan saling menitipkan diri, saling tanggung, saling menghormati yang akhirnya mewujudkan rasa tenang, penuh dengan tali silaturahmi yang tulus. Jika bekerja dilakukan secara proporsional dan profesional.

Asah asih asuh bermakna mendidik, mencintai, membina (KBBI, 2008:89). Dengan demikian model pembelajaran “asah asih asuh” dilakukan dengan mengambil nilai filosofis kehidupan manusia sebagai makhluk individu, makhluk sosial, dan sebagai umat beragama sehingga profesi guru selayaknya dilakukan dengan mengembangkan sikap saling saling mengasihi, menghormati, dan menyayangi dalam dunia pendidikan dan pengajaran.

Nurhadi (2004: 61) menjelaskan bahwa manusia memiliki derajat potensi, latar belakang historis, serta harapan masa dep yang berbeda-beda. Karena dari itu, manusia dapat *silih asah* (saling mencerdaskan). Dengan pembelajaran kooperatif, maka dapat tercipta interaksi yang *silih asah* sehingga sumber belajar bagi siswa bukan hanya guru dan buku ajar tetapi juga sesama siswa. Manusia adalah makhluk sosial, makhluk yang berinteraksi dengan sesamanya maka antar manusia harus ada interaksi yang *silih asih* (saling menyayangi atau saling mencintai).

Kreatif

Kata “kreatif” mengandung arti memiliki daya cipta. Model pembelajaran kreatif bermakna pembelajaran yang memiliki unsur daya cipta, yaitu mengelola pembelajaran dengan menggunakan strategi, media, sumber pembelajaran yang baru atau merupakan hasil modifikasi, kombinasi, pengembangan yang sudah ada sehingga

manfaatnya lebih optimal sesuai tujuan yang ditargetkan.

Sejalan dengan penjelasan BSNP (2006: 416) bahwa mata pelajaran matematika diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar hingga menengah untuk memberi bekal peserta didik berkemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif, dan kemampuan bekerja sama, maka pendidik harus mengupayakan ketepatan pemilihan, penggunaan strategi pembelajaran guna optimalisasi dalam mencapai tujuan belajar. Kreatifitas pendidik dapat dilakukan dengan menggunakan media dan sumber pembelajaran yang berbasis teknologi dengan tetap mengedepankan nilai, seperti berbasis Pendidikan Lingkungan Hidup (PLH), pendidikan kewirausahaan, Pendidikan Berbasis Keunggulan Lokal (PBKL), Pendidikan Berbasis Riset, Pendidikan Anti Korupsi, Pendidikan Multikultural dan sebagainya.

Interaktif

Kata “interaktif” mengandung arti saling melakukan aksi, saling aktif, antar hubungan. Model pembelajaran interaktif adalah cara atau teknik pembelajaran yang melibatkan pikiran, penglihatan, pendengaran, perasaan, psikomotor antara pendidik dengan peserta didik dan antar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang edukatif memanfaatkan media dan sumber belajar.

Indikatornya adalah keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran seperti ditunjukkan adanya ajuan pertanyaan, ajuan jawaban, adanya minat, dan perhatian siswa. Pembelajaran interaktif juga bersifat menyenangkan. Pendidik dapat mengawalinya dengan kegiatan “Doing”, di mana pendidik terlebih dahulu mengajukan berbagai masalah nyata (real problem) untuk diselesaikan oleh siswanya. Kemudian, siswa diminta untuk berkomunikasi dan

berkonsultasi dengan rekan-rekan sekelompoknya (*Dialogue with Others*) untuk menemukan cara-cara terbaik guna memecahkan masalah nyata yang telah diajukan. Setelah para siswa saling berkomunikasi dan berkonsultasi, selanjutnya para siswa akan melakukan berbagai macam bentuk belajar sesuai pilihannya, termasuk didalamnya melakukan *Dialogue with Self* dan *Observing*. Melalui pengalaman (*doing* dan *observing*) maka siswa memperoleh perspektif baru tentang apa yang benar (*keyakinan*) dan apa yang baik (*nilai*). Melalui dialog dapat membantu siswa untuk mengkonstruksi berbagai makna dan pemahamannya.

Kontekstual

Kata “kontekstual” mengandung arti berhubungan dengan situasi dan kondisi yang sedang berlangsung. Johnson (2002: 45-46) menguraikan komponen-komponen pembelajaran kontekstual, terdiri dari : (1) Siswa yang mandiri dan aktif, (2) Membuat hubungan antara konteks sekolah dan konteks kehidupan nyata, (3) Melakukan pekerjaan yang bermakna, (4) Menggunakan berpikir tingkat tinggi, kritis dan kreatif, (5) Berkolaborasi, (6) Mengasuh individu, (7) Mengenali dan mencapai standar tinggi, (8) Menggunakan asesmen otentik.

Romberg, et. al.(1998), dalam *Mathematics In Context* (bekerja sama dengan *Freudethal Institute* di Belanda) menyebutkan bahwa dasar filosofis *Mathematic in Context* adalah: (1) Matematika sebagai aktivitas manusia, (2) Konteks dunia nyata mendukung dan memotivasi siswa belajar, (3) Model membantu siswa mempelajari matematika pada level abstraksi yang berbeda, (4) Siswa menemukan kembali matematika, (5) Interaksi sangat esensial untuk mempelajari matematika, (6) Menilai strategi ganda adalah penting, (7) Guru dan siswa memainkan peranan yang berbeda, (8) Siswa

tidak cepat-cepat digiring ke abstraksi, (9) Penguasaan matematika berlangsung selama kurikulum berjalan, (10) Matematika seringkali baru dan berbeda.

Pembelajaran Matematika dengan Model AKIK

Tujuan pembelajaran

- (1) Membekali peserta didik pengetahuan, sikap, dan ketrampilan dalam pengkajian ilmu matematika serta dapat menerapkannya guna pemecahan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.
- (2) Memiliki sikap dan perilaku yang selaras dengan nilai-nilai/aturan-aturan yang berlaku di daerahnya serta melestarikan dan mengembangkan nilai-nilai luhur budaya setempat dalam rangka menunjang pembangunan daerah dan pembangunan nasional.
- (3) Memiliki kecintaan dan sikap konservasi (perlindungan, pelestarian) terhadap potensi lokal dan hayati.

Langkah-langkah pengembangan

- (1) Identifikasi potensi dan keadaan daerah/lokal.
Hal ini berupa pengumpulan data (a) keunggulan/ kearifan nilai potensi alam, sosial, ekonomi, dan budaya (b) prioritas rencana pembangunan daerah (jangka pendek/ jangka panjang), (c) pengembangan sumber daya manusia, (d) aspirasi masyarakat terhadap pelestarian alam dan pengembangan daerah.
- (2) Penentuan tujuan pembelajaran (*learning outcomes*)
- (3) Penyesuaian dengan objek kajian matematika.
Hal ini dilakukan menyesuaikan dengan kesiapan dan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, karakteristik materi kajian, tujuan pembelajaran, ketersediaan media pembelajaran, ketersediaan sarana prasarana dan sumber belajar.
- (4) Penyusunan kurikulum.

Hal ini berkaitan dengan perencanaan berupa (a) penentuan topik kearifan lokal yang dipilih, (b) pengorganisasian materi berbasis kearifan lokal dalam bentuk silabus, standar kompetensi, kemampuan dasar, dan indikator.

(5) Implementasi

Hal ini terkait dengan (a) penjaminan mutu pelaksanaan agar sesuai dengan perencanaan, (b) kepastian hukum/kebijakan yang menjadi landasan pelaksanaan

Pembelajaran Matematika Berbasis Kearifan Lokal Menggunakan Model AKIK

Berdasarkan uraian sebelumnya tentang makna filosofis dan teoritis istilah “AKIK”, maka dalam praktik pembelajaran matematika dapat dilakukan melalui contoh integrasi penerapan model/ strategi pembelajaran berikut ini :

Model Pembelajaran

Kooperatif terintegrasi model AKIK berbasis kearifan lokal

Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan

- Menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran (sapaan/ salam, doa, presensi: asah, asih, asuh, interaktif)
- Menyampaikan model pembelajaran beserta media dan sumber yang akan diterapkan (asah, kreatif)
- Mengajukan pertanyaan – pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari (asah, interaktif, kontekstual)
- Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai (asah).

Kegiatan Inti

- Sintaks sesuai dengan tipe pembelajaran kooperatif yang dipilih (asah asih asuh, interaktif)
- Dapat menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi (TIK, multimedia, macromedia flash, dll) dengan pendekatan pendidikan lingkungan (alat peraga dari bahan bekas, dari bahan alami, dll), dan pemanfaatan sumber belajar berbasis kearifan lokal (permodelan benda geometri berupa rumah adat, alat musik tradisional, produk kerajinan lokal, dll) : nilai kreatif, kontekstual
- Penggunaan contoh masalah matematika terkait dengan masalah sehari-hari (topik terkait dengan potensi keunggulan lokal serta permasalahan daerah) : nilai kontekstual

Kegiatan Penutup

- Melakukan penilaian dan / atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram (asah asih, asuh, interaktif),
- Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remidi, program pengayaan, layanan konseling dan / atau memberikan tugas baik tugas individu maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik dengan topik permasalahan sehari-hari (asah asih, asuh, interaktif, kontekstual), dll

PENUTUP

Simpulan

Pendidik harus memiliki kecakapan dan kreativitas dalam kegiatan mentransfer ilmu pengetahuan, ketrampilan, dan nilai-nilai kepada peserta didik, salah satunya melalui implementasi model pembelajaran berbasis kearifan lokal. Pendidikan berbasis kearifan lokal atau keunggulan lokal adalah pendidikan yang memanfaatkan keunggulan lokal dan global dalam aspek ekonomi, seni budaya, SDM, bahasa, teknologi informasi dan komunikasi, ekologi, dan lain-lain ke dalam kurikulum sekolah yang akhirnya bermanfaat bagi pengembangan kompetensi peserta didik yang dapat dimanfaatkan untuk persaingan global. Model AKIK, merupakan model pembelajaran berbasis kearifan lokal yang merupakan akronim dari **Asah asih asuh, Kreatif, Interaktif, Kontekstual**. Langkah-langkah pengembangannya meliputi (1) Identifikasi potensi dan keadaan daerah/lokal, (2) Penentuan tujuan pembelajaran (learning outcomes), (3) Penyesuaian dengan objek kajian matematika, (4) Penyusunan kurikulum, (5) Implementasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono.2003. *Pendidikan bagi anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Ahmas,lif Khoiru, dkk. 2012. *Mengembangkan Pendidikan Berbasis Keunggulan Lokal dalam KTSP*. Jakarta : Prestasi Pustaka

- BSNP. 2006. *Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan SD/MI*. Jakarta: Kemdiknas.
- Depdiknas. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa. Edisi Keempat*. Jakarta: Gramedia
- Johnson, E. B. 2002. *Contextual Teaching and Learning*, California: Corwin Press, Inc
- Nurhadi. 2004. *Kurikulum 2004*. Jakarta : Gramedia
- Rahyono, F.X. 2009. *Kearifan Budaya dalam Kata*. Jakarta: Wedatama Widya Sastra
- Republik Indonesia. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*
- Republik Indonesia. 2005. *Peraturan Pemerintah No. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan*
- Republik Indonesia. 2007. *Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 Tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru*
- Romberg, T. A. , et. al. 1998. *Teacher Resource and Implemenation Guide. Mathematics in Context*. Illinois: Britannica.

**PENGEMBANGAN BUKU AJAR MENULIS CERPEN
YANG BERORIENTASI PADA PEMBENTUKAN KREATIVITAS
KELAS VIII SMP N 1 MANTINGAN NGAWI**

Agung Nasrulloh Saputro

IKIP PGRI Madiun

e-mail: goeng_15@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang berusaha mengembangkan buku ajar menulis puisi yang berbasis potensi diri. Penelitian pengembangan ini mengacu pada model tahapan Borg dan Gall. Tahapan tersebut terdiri atas sepuluh tahap pengembangan, yaitu tahap penelitian dan pengumpulan informasi awal, tahap perencanaan, tahap pengembangan format produksi awal, tahap uji coba awal, tahap revisi produk, tahap uji coba lapangan, tahap revisi produk, tahap uji lapangan, tahap revisi produk akhir, dan desiminasi dan implementasi. Dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap revisi produk akhir tanpa menyertakan tahap desiminasi dan implementasi karena keterbatasan waktu penelitian.

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan proses pengembangan, kualitas, implementasi, dan efektivitas buku ajar menulis cerpen yang berorientasi pada pembentukan karakter. Sedangkan subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP N 1 Mantingan Ngawi tahun pembelajaran 2013/2014.

Penelitian kali ini merupakan penelitian pengembangan karena berusaha mengembangkan buku ajar. Hasil proses pengembangan buku ajar ditunjukkan pada tahap-tahap sebagai berikut. Validasi buku ajar dinilai oleh dua validator, hasil validasi menunjukkan bahwa buku ajar termasuk dalam kategori baik karena persentase $\geq 75\%$, hasil uji coba awal diujicobakan secara terbatas pada tujuh siswa kelas X dihasilkan angket siswa, wawancara guru, dan observasi pengamat. Dari hasil uji coba lapangan dihasilkan nilai siswa dalam menulis cerpen menghasilkan nilai rata-rata siswa 80. Kualitas buku ajar menulis cerpen yang berorientasi pada pembentukan karakter berdasarkan penilaian validator menyebutkan bahwa buku ajar tersebut termasuk dalam kategori berkualitas karena persentasenya $\geq 61\%$. Jadi dapat disimpulkan bahwa buku ajar menulis cerpen yang berorientasi pada pembentukan karakter layak digunakan sebagai buku ajar menulis cerpen kelas VIII.

Implementasi buku ajar menulis cerpen yang berorientasi pada pembentukan karakter berupa kegiatan siswa pada saat pembelajaran menulis cerpen dengan menggunakan buku ajar menulis cerpen yang berorientasi pada pembentukan karakter. Kegiatan pada saat pembelajaran terbagi menjadi tiga, yaitu observasi, wawancara dengan guru, dan angket siswa. Hasil kegiatan tersebut dalam tahap observasi menyebutkan bahwa pembelajaran menulis cerpen yang berorientasi pada pembentukan karakter ini berhasil dan kelas sangat aktif. Berdasarkan data wawancara tersebut maka dapat dianalisis bahwa pembelajaran menulis cerpen yang berorientasi pada pembentukan karakter ini berhasil karena terdapat beberapa penemuan yaitu bahasa yang digunakan cukup menarik, tampilan warna sesuai, dan materi dalam buku ajar sangat tepat dan mendukung kompetensi yang diajarkan. Berdasarkan data angket siswa tersebut maka dapat dianalisis bahwa pembelajaran menulis cerpen yang berorientasi pada pembentukan karakter ini berhasil karena

mayoritas siswa berpandangan positif berkaitan dengan proses pembelajaran dan buku ajar menulis cerpen.

Efektivitas buku ajar menulis cerpen yang berorientasi pada pembentukan karakter yang dikembangkan ditinjau berdasarkan pada hasil pelaksanaan pembelajaran menulis cerpen yang berorientasi pada pembentukan karakter. Efektivitas buku ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini diukur melalui dua indikator, yakni (1) keterlaksanaan RPP, (2) aktivitas siswa dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Berdasarkan kedua indikator efektivitas pengembangan buku ajar menulis cerpen yang berorientasi pada pembentukan karakter tersebut dapat disimpulkan bahwa buku ajar menulis cerpen yang berorientasi pada pembentukan karakter efektif jika diterapkan pada pembelajaran menulis cerpen.

Luaran penelitian atau kontribusi penelitian ini Penelitian ini akan diunggah dalam jurnal nasional terakreditasi *Lentera* (Universitas Negeri Yogyakarta), jurnal Pendidikan IKIP PGRI Madiun, dan jurnal Widyabastra (Jurnal Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia IKIP PGRI Madiun). Selain itu, penelitian ini juga menghasilkan buku untuk acuan guru-guru Bahasa Indonesia dalam hal menulis cerpen, serta mempermudah siswa dalam mengembangkan kemampuan menulis cerpen dengan berpegangan buku hasil penelitian.

Kata kunci: Pengembangan, Menulis Cerpen, Karakter, Hasil Pengembangan Buku Ajar, dan Luaran Penelitian

PENDAHULUAN

Dalam upaya meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas, Sekolah Menengah Pertama (SMP) memegang peranan yang sangat penting. Sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang harus dicapai oleh bangsa Indonesia, seperti yang tercantum di dalam pembukaan UUD 1945, yakni “mencerdaskan kehidupan bangsa”. Upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dalam arti meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia pada dasarnya hanya dapat direalisasikan melalui kegiatan pendidikan. Proses kualitas manusia Indonesia, yang diinginkan telah dirumuskan arah kebijakan Garis-Garis Besar Haluan Negara (GBHN, 1999: 73) yaitu mengembangkan kualitas sumber daya Indonesia sedini mungkin secara terarah, terpadu, dan menyeluruh melalui berbagai upaya proaktif dan reaktif oleh seluruh komponen bangsa agar generasi muda dapat berkembang secara optimal disertai dengan hak dukungan dan lindungan sesuai dengan operasinya. Oleh karena itu, siswa Sekolah

Menengah Pertama (SMP) perlu disiapkan dan dibekali dengan dasar-dasar sains, dan pengelolaan kemampuan untuk memecahkan masalah dan menyesuaikan diri dengan perubahan-perubahan sekelilingnya.

Permasalahan yang ada dalam pendidikan formal senantiasa bertambah dari tahun ke tahun. Salah satunya adalah masalah kualitas pada pendidikan dasar. Kualitas pendidikan pada pendidikan dasar harus selalu ditingkatkan karena siswa yang telah lulus masih melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Sekolah Menengah Pertama (SMP) sebagai lembaga pendidikan formal yang memberikan pengetahuan, kecakapan, dan keterampilan yang fundamental harus benar-benar menjalankan tugas dengan baik. Tingkat ini baik, maka pendidikan jenjang berikutnya akan menjadi mantap dan dapat mencapai tujuan yang dicita-citakan.

Melihat kenyataan yang ada, agaknya tujuan ideal pembelajaran sastra yang apresiatif merupakan sesuatu yang sulit untuk dicapai, masih sebatas hal yang dicita-

citakan, kalau bukan hanya sebuah khayalan belaka. Jika maksud kita ingin membawa anak didik untuk memahami dan menghargai karya-karya sastra Indonesia dengan segala ragamnya (cerpen, cerpen, novel, drama), seyogianya karya-karya tersebutlah yang dicetak ulang sebanyak-banyaknya dan didistribusikan ke sekolah-sekolah di seluruh wilayah negeri ini. Dengan demikian, para siswa dapat membaca karya-karya sastra tersebut, baik yang relevan dengan pokok bahasan yang sedang mereka pelajari maupun hanya sebagai bahan bacaan sampingan, bukan dalam bentuk kutipan-kutipan fragmen (ringkasan) atau sinopsisnya.

Penelitian ini menekankan pada pengembangan buku ajar, diantaranya Silabus, RPP, dan Buku Siswa. Pengembangan ini bertujuan untuk memperbaiki peranan perangkat pembelajaran baik dari segi isi, kegrafisan, dan bentuk penyajiannya pada proses pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Silabus adalah rencana pembelajaran pada suatu dan/atau kelompok mata pelajaran/tema tertentu yang mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pokok/pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian, penialaian, alokasi waktu, dan sumber belajar (Trianto, 2010: 96). Sedangkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan rencana yang menggambarkan prosedur dan manajemen pembelajaran untuk mencapai suatu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam standar isi yang dijabarkan dalam Silabus (Trianto, 2010: 108).

Beberapa alasan yang melatarbelakangi penelitian ini adalah pentingnya buku ajar bagi peserta didik dan guru. Buku ajar merupakan pedoman, petunjuk, materi, serta alat evaluasi yang mempunyai peranan penting bagi siswa untuk belajar dan mengembangkan ilmunya serta

bagi guru untuk mengarahkan siswanya. Alasan kedua, perangkat pembelajaran ini mengembangkan pada aspek menulis naskah drama dikarenakan menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang sangat penting bagi siswa. Dengan menulis, siswa dapat berkomunikasi tanpa harus bertemu langsung dengan lawan bicara.

Pengembangan buku ajar bahasa Indonesia ini diharapkan dapat menarik dan memperkuat daya konsentrasi siswa saat pembelajaran, menciptakan pembelajaran yang inovatif, melatih, dan membentuk siswa untuk berani bertanya, berpendapat, menyanggah, dan lainnya, memancing siswa untuk kritis dalam berfikir dan menanggapi suatu hal, serta menciptakan daya imajinasi siswa yang kreatif untuk menciptakan hal yang baru. Berdasar hal-hal di atas, maka diadakan penelitian pengembangan dengan judul *“Pengembangan Buku Ajar Menulis Cerpen yang Berorientasi pada Pembentukan Kreativitas Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama”*.

PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menggunakan teori Borg dan Gall. Teori ini terdiri atas sepuluh tahap pengembangan, yaitu tahap penelitian dan pengumpulan informasi awal, tahap perencanaan, tahap pengembangan format produksi awal, tahap uji coba awal, tahap revisi produk, tahap uji coba lapangan, tahap revisi produk, tahap uji lapangan, tahap revisi produk akhir, dan desiminasi dan implementasi. Dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap revisi produk akhir tanpa menyertakan tahap desiminasi dan implementasi karena keterbatasan waktu penelitian.

Dalam tahap perencanaan ini, peneliti berhasil mengumpulkan data lapangan yang diperoleh dari hasil pengumpulan informasi awal. Data tersebut adalah kurangnya kreativitas dalam hal permajasan, hal ini

dibuktikan ketika guru bertanya kepada siswa tentang jenis-jenis majas dalam karya sastra khususnya cerpen (Devi Eka Ariyanin dan Eko Dwiantoro) yang tidak mengetahuinya. Hasil pencataan inilah yang melandasi peneliti untuk mengembangkan buku ajar menulis cerpen yang berorientasi pada pembentukan kreatifitas siswa. Dalam tahap perencanaan ini pula peneliti melakukan *pretest*, yang berisi tentang pertanyaan-pertanyaan tentang cerpen dan majas. Hasil *pretest* menyebutkan bahwa terdapat 9 siswa yang lulus KKM, yaitu Candra Dyah Ayu Angestingrum, Lalu Yanuar, Rhamadhan Wisnu, Lily Endra, Imam Arifin A, Faje’ri Indra Tri Hanggara, Devi Eka Ariyani, Riris Hanitasari, dan Candra Dyah. Selebihnya 21 siswa memperoleh nilai di bawah KKM. Selain itu, dalam tahap ini peneliti melakukan tes untuk menentukan subjek penelitian, dan hasilnya kelas VIII A mendapatkan nilai rata-rata tertinggi dari empat kelas yang dites. Sehingga kelas VIII A dijadikan sebagai subjek penelitian.. Hasil *pretest* dan penentuan subjek penelitian dapat dilihat pada lampiran.

Pengembangan format produksi awal, dalam hal ini adalah pembuatan buku ajar menulis cerpen dengan berorientasi pada pembentukan kreativitas dan menilaikan buku ajar kepada dua validator, yaitu validator pembelajaran bahasa Indonesia dan validator desain grafis.

Hasil penilaian proses pengembangan buku ajar menulis cerpen dengan berorientasi pada pembentukan kreativitas, validator pembelajaran bahasa Indonesia adalah sebagai berikut.

Tabel 1.1

Data Hasil Analisis Validasi Buku Ajar

Validator Pembelajaran	ahli	Validator Desain Grafis	Ahli
83,33		75%	

Berdasarkan tabel 1.1 diketahui bahwa skor validasi pengembangan format

produksi awal buku ajar menulis cerpen yang berorientasi pada pembentukan kreatifitas siswa dari dua validator, yakni ahli pembelajaran bahasa Indonesia dan ahli Desain Grafis, dinilai dalam kategori baik-sangat baik dan layak untuk diujicobakan karena persentasenya $\geq 61\%$. Selanjutnya untuk mendapatkan kesempurnaan, maka akan dilakukan revisi berdasarkan saran dan komentar dari masing-masing validator, salah satu diantaranya adalah komposisi bentuk lebih variatif dan tidak monoton. Setelah direvisi, maka buku siswa tersebut akan diujicobakan pada tahap uji coba awal.

Uji coba awal menghasilkan data hasil wawancara terhadap guru, observasi oleh pengamat, dan angket siswa yang dikumpulkan dan dianalisis. Uji coba awal diujicobakan kepada tujuh siswa kelas VIII.

Dari beberapa kriteria-kriteria penilain dari wawancara, observasi, dan angket siswa, membuktikan bahwa buku ajar ini sudah layak untuk diujicobakan, tetapi juga masih banyak terdapat kesalahan, contohnya kesalahan dalam penulisan kata, untuk itu perlu direvisi dan akan diujicobakan kembali pada tahap uji coba lapangan.

Uji coba lapangan ini menghasilkan data kuantitatif dari hasil belajar yang dikumpulkan dan dianalisis sesuai dengan tujuan khusus yang dicapai. Uji coba lapangan diujicobakan kepada 10 siswa kelas VIII, yang berbeda dengan awal. Data kuantitatif diperoleh hasil penilaian menulis cerpen siswa. Kriteria penilaian didasarkan pada teori Burhan Nurgiantoro (2010, 487). Hasil nilai siswa adalah sebagai berikut.

Tabel 1.2

Hasil Nilai Siswa Menulis Cerpen Tahap Uji Coba Lapangan

No.	Nama	Nilai
1.	Atut Budi Nugroho	76
2.	Ade Bhaskara hanafi	80
3.	Yunita	80
4.	Edi Saputra	76
5.	Nasruddin Anshori	80
6.	Farida Royani	84

7.	Agung Dwi Setiawan	84
8.	Danar Ari Kuncoro	84
9.	Vindyana Achmad Nasrul Adikrhisna	80
10.	Feri Nurita	84
	Jumlah	808

Jadi dapat ditarik simpulan bahwa hasil belajar bidang studi bahasa Indonesia kompetensi dasar menulis cerpen yang berorientasi pada pembentukan kreatifitas siswa dianggap berhasil dengan baik menurut pendeskripsian modifikasi skala likert karena rata-rata nilai kelas terletak pada skala interval 61–80.

Uji lapangan ini menghasilkan data wawancara dengan guru, observasi oleh pengamat, dan penyampaian angket siswa. Uji coba lapangan diujicobakan kepada 15 siswa kelas VIII yang berbeda dengan tahap uji coba sebelumnya.

Hasil wawancara dengan guru cenderung ke dalam hal positif, hal ini dibuktikan dalam turunnya hal-hal yang tidak disukai, yaitu 2 hal yang tidak disukai menjadi 1 hal yang tidak disukai dari buku ajar menulis puisi dengan berbasis potensi diri. Walaupun demikian tetapi buku ajar ini masih perlu adanya perbaikan dari segi kesalahan kalimat.

Hasil observasi oleh pengamat didominasi pada hal-hal positif, tetapi terdapat beberapa kegiatan siswa yang cenderung negatif seperti masih gaduh di pada saat pelajaran berlangsung.

Hasil penyampaian angket siswa menyebutkan bahwa siswa banyak memberikan pandangan positif terhadap buku ajar menulis cerpen yang berorientasi pada pembentukan kreatifitas siswa, seperti yang dikemukakan oleh Yunita bahwa buku ajar ini isinya lengkap, kata-katanya menarik, mudah dimengerti, isinya menarik untuk dibaca, dan dilengkapi dengan evaluasi.

Dari hasil uji lapangan tersebut, buku ajar menulis cerpen yang berorientasi pada pembentukan kreatifitas siswa masih perlu

perbaikan, sebelum diberikan kepada siswa. Dengan demikian setelah direvisi buku ini layak sebagai buku ajar siswa kelas VIII.

Berdasarkan hasil analisis data dalam proses pengembangan, dapat disimpulkan bahwa buku ajar menulis cerpen yang berorientasi pada pembentukan kreatifitas siswa ini layak untuk diajarkan kepada siswa kelas VIII SMP

Kualitas buku ajar ini dilakukan untuk mengetahui seberapa tinggi kualitas buku ajar yang dikembangkan. Kualitas buku ajar menulis cerpen yang berorientasi pada pembentukan kreatifitas siswa yang dikembangkan (dihasilkan) diketahui melalui penilaian oleh dua ahli yaitu, ahli pembelajaran bahasa Indonesia dan ahli desain grafis. Selain itu juga, terdapat penilaian dari guru kelas VIII. Berikut adalah analisis data kualitas buku ajar menulis puisi dengan berbasis potensi diri yang dikembangkan (dihasilkan).

Hasil analisis kualitas buku ajar menulis cerpen yang berorientasi pada pembentukan kreatifitas siswa dapat dilihat pada tabel 1.3 berikut.

Tabel 1.3 Hasil Analisis Validasi Kualitas Buku Ajar Menulis cerpen yang berorientasi pada pembentukan kreatifitas siswa

Validator Pembelajaran	Validator Guru Desain Grafis	
87,27%	80%	77,14%

Berdasarkan tabel 1.3 diketahui bahwa skor validasi kualitas buku ajar menulis cerpen yang berorientasi pada pembentukan kreatifitas siswa bahwa buku ajar tersebut termasuk dalam kategori berkualitas karena persentasenya $\geq 61\%$. Jadi dapat disimpulkan bahwa buku ajar menulis cerpen yang berorientasi pada pembentukan kreatifitas siswa layak digunakan sebagai buku ajar menulis puisi kelas VIII.

Implementasi buku ajar menulis cerpen yang berorientasi pada pembentukan kreatifitas siswa berupa kegiatan siswa pada

saat pembelajaran menulis cerpen dengan menggunakan buku ajar menulis cerpen yang berorientasi pada pembentukan kreatifitas siswa. Kegiatan pada saat pembelajaran terbagi menjadi tiga, yaitu observasi, wawancara dengan guru, dan angket siswa. Hasil kegiatan tersebut dalam tahap observasi menyebutkan bahwa pembelajaran menulis cerpen yang berorientasi pada pembentukan kreatifitas siswa ini berhasil dan kelas sangat aktif. Berdasarkan data wawancara tersebut maka dapat dianalisis bahwa pembelajaran menulis cerpen yang berorientasi pada pembentukan kreatifitas siswa ini berhasil karena terdapat beberapa penemuan yaitu bahasa yang digunakan cukup menarik, tampilan warna sesuai, dan materi dalam buku ajar sangat tepat dan mendukung kompetensi yang diajarkan. Berdasarkan data angket siswa tersebut maka dapat dianalisis bahwa pembelajaran cerpen yang berorientasi pada pembentukan kreatifitas siswa ini berhasil karena mayoritas siswa berpandangan positif berkaitan dengan proses pembelajaran dan buku ajar menulis cerpen.

Efektivitas buku ajar menulis cerpen yang berorientasi pada pembentukan kreatifitas siswa yang dikembangkan ditinjau berdasarkan pada hasil pelaksanaan pembelajaran menulis cerpen menggunakan buku ajar menulis cerpen yang berorientasi pada pembentukan kreatifitas siswa. Efektivitas buku ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini diukur melalui dua indikator, yakni (1) keterlaksanaan RPP, (2) aktivitas siswa dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Berdasarkan keempat indikator efektivitas pengembangan buku ajar menulis cerpen yang berorientasi pada pembentukan kreatifitas siswa tersebut dapat disimpulkan bahwa buku ajar menulis cerpen yang berorientasi pada pembentukan kreatifitas siswa efektif jika diterapkan pada pembelajaran menulis cerpen.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil simpulan bahwa buku ajar menulis cerpen yang berorientasi pada pembentukan kreatifitas siswa yang dikembangkan sudah layak dan memenuhi syarat untuk digunakan sebagai buku ajar menulis cerpen kelas VIII SMP. Hal tersebut dinyatakan sebagai berikut.

Proses pengembangan buku ajar menulis puisi dengan berbasis potensi diri sudah sesuai dengan tahap pengembangan Borg dan Gall. Buku ajar yang diproduksi telah menjadi buku ajar yang sesuai untuk pembelajaran menulis cerpen kelas VIII SMP. Tahap-tahap tersebut sebagai berikut.

- 1) Tahap pertama ini merupakan penelitian dan pengumpulan informasi awal. Tahap ini meliputi pengamatan atau observasi kelas yang bertujuan untuk mengamati bagaimana kondisi kelas sebelum menyusun buku ajar. Berdasarkan hasil pengamatan, peneliti berhasil mengumpulkan informasi awal yang berkaitan dengan gejala-gejala yang mempengaruhi ketidakberhasilan siswa dalam pembelajaran menulis cerpen, antara lain siswa kurang berani, kreatif, dan kritis dalam menulis berita, siswa beranggapan bahwa belajar cerpen itu mudah, dan siswa sering beraktivitas yang mengganggu pembelajaran.
- 2) Tahap perencanaan yang mencakup mencatat permasalahan saat siswa menulis cerpen, menentukan buku ajar, dan uji coba skala kecil yaitu *pretest*. Hasil dalam tahap perencanaan ini adalah peneliti berhasil mengumpulkan data awal yang berkaitan dengan gejala-gejala yang mempengaruhi ketidakberhasilan siswa dalam pembelajaran menulis cerpen, antara lain siswa kurang berani, kreatif, dan kritis dalam menulis cerpen, siswa

beranggapan bahwa belajar cerpen itu mudah, dan siswa sering beraktivitas yang mengganggu pembelajaran. Siswa berpendapat bahwa dalam pembelajaran cerpen perlu adanya buku ajar yang baru sehingga para siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia khususnya menulis cerpen.

- 3) Tahap pengembangan format produksi awal, dalam hal ini adalah pembuatan buku ajar menulis cerpen dengan berorientasi pada pembentukan kreativitas siswa dan menilaikan buku ajar kepada dua validator, yaitu validator pembelajaran bahasa Indonesia dan validator desain grafis. Hasil tahap pengembangan format produksi awal adalah skor validasi buku ajar menulis cerpen dengan berorientasi pada pembentukan kreativitas siswa dari dua validator, yakni ahli pembelajaran bahasa Indonesia dan ahli Desain Grafis, dinilai dalam kategori baik-sangat baik dan layak untuk diujicobakan karena persentasenya $\geq 61\%$.
- 4) Tahap uji coba awal menghasilkan data hasil wawancara terhadap guru, observasi oleh pengamat, dan angket siswa yang dikumpulkan dan dianalisis. Uji coba awal diujicobakan kepada tujuh siswa kelas VIII. Dari hasil wawancara terhadap guru tersebut dapat disimpulkan bahwa banyak masukan untuk perbaikan dalam pembuatan buku ajar ini dan akan direvisi kemudian akan diujicobakan pada tahap uji coba lapangan. Dari hasil observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa selama pembelajaran berlangsung siswa dalam keadaan kondusif walaupun terdapat beberapa kelemahan seperti siswa sangat jarang bertanya kepada guru, oleh karena itu kekurangan-kekurangan tersebut akan direvisi untuk diujikan kembali pada tahap uji coba lapangan. Hasil angket siswa banyak

memberikan respon positif, antara lain buku tersebut telah terbukti baik di pakai dalam proses pembelajaran karena mudah sekali untuk dipahami dan dipelajari dan buku ini baik karena bisa menumbuhkan kreativitas siswa.

- 5) Tahap revisi produk, yang dikerjakan berdasarkan hasil uji coba awal. Hasil uji coba tersebut diperoleh informasi kualitatif tentang produk yang dikembangkan. Hasil revisi produk ini adalah perbaikan terhadap beberapa kelemahan-kelemahan buku ajar yang telah diuji cobakan pada tahap uji coba awal.
- 6) Tahap uji coba awal ini diujicobakan kepada 10 siswa kelas VIII. Data kuantitatif diperoleh hasil penilaian menulis cerpen siswa. Kriteria penilaian didasarkan pada teori Burhan Nurgiantoro (2010, 487). Hasil nilai siswa dibedakan menjadi dua yaitu presentase kategori nilai siswa dan rata-rata nilai siswa. Hasil perhitungan persentase nilai siswa menyebutkan bahwa bahwa pada tahap uji coba lapangan pada pembelajaran menulis cerpen dengan berorientasi pada pembentukan kreativitas siswa dikatakan berhasil karena nilai siswa berada di atas KKM yaitu 75. Hasil perhitungan rata-rata nilai siswa, dapat ditarik simpulan bahwa hasil belajar bidang studi bahasa Indonesia kompetensi dasar menulis cerpen dengan berorientasi pada pembentukan kreativitas siswa dianggap berhasil dengan baik menurut pendeskripsian modifikasi skala likert karena rata-rata nilai kelas terletak pada skala interval 61–80.
- 7) Tahap revisi produk, yang dikerjakan berdasarkan hasil uji coba lapangan. Hasil uji coba lapangan dimaksudkan untuk meningkatkan program atau produk untuk perbaikan pada tahap

berikutnya. Kelemahan-kelemahan pada tahap uji coba lapangan yang dilihat dari hasil cerpen yang ditulis siswa.

- 8) Tahap uji lapangan ini menghasilkan data wawancara dengan guru, observasi oleh pengamat, dan penyampaian angket siswa. Data hasil wawancara dengan guru, observasi dengan pengamat, dan angket siswa cenderung berpendapat ke dalam hal positif. Dari hasil uji lapangan tersebut, buku ajar menulis cerpen dengan berorientasi pada pembentukan kreativitas siswa masih perlu perbaikan, sebelum diberikan kepada siswa. Dengan demikian setelah direvisi buku ini layak sebagai buku ajar siswa kelas VIII.
- 9) Tahap revisi produk akhir, yaitu revisi yang dikerjakan berdasarkan uji coba lapangan. Kelemahan-kelemahan dalam tahap uji lapangan akan diperbaiki dalam revisi produk akhir sebelum diberikan kepada siswa untuk masuk ke dalam tahap kualitas, implementasi, dan efektivitas.

Kualitas buku ajar menulis cerpen dengan berorientasi pada pembentukan kreativitas siswa berdasarkan penilaian validator menyebutkan bahwa buku ajar tersebut termasuk dalam kategori berkualitas karena persentasenya $\geq 61\%$. Jadi dapat disimpulkan bahwa buku ajar menulis cerpen dengan berorientasi pada pembentukan kreativitas siswa layak digunakan sebagai buku ajar menulis cerpen kelas VIII.

Implementasi buku ajar menulis cerpen dengan berorientasi pada pembentukan kreativitas siswa berupa kegiatan siswa pada saat pembelajaran menulis cerpen dengan menggunakan buku ajar menulis cerpen dengan berorientasi pada pembentukan kreativitas siswa. Kegiatan pada saat pembelajaran terbagi menjadi tiga, yaitu observasi, wawancara dengan guru, dan angket siswa. Hasil kegiatan tersebut dalam tahap observasi menyebutkan bahwa

pembelajaran menulis cerpen dengan berorientasi pada pembentukan kreativitas siswa ini berhasil dan kelas sangat aktif. Berdasarkan data wawancara tersebut maka dapat dianalisis bahwa pembelajaran menulis cerpen dengan berorientasi pada pembentukan kreativitas siswa ini berhasil karena terdapat beberapa penemuan yaitu bahasa yang digunakan cukup menarik, tampilan warna sesuai, dan materi dalam buku ajar sangat tepat dan mendukung kompetensi yang diajarkan. Berdasarkan data angket siswa tersebut maka dapat dianalisis bahwa pembelajaran menulis cerpen dengan berorientasi pada pembentukan kreativitas siswa ini berhasil karena mayoritas siswa berpandangan positif berkaitan dengan proses pembelajaran dan buku ajar menulis cerpen.

Efektivitas buku ajar menulis cerpen dengan berorientasi pada pembentukan kreativitas siswa yang dikembangkan ditinjau berdasarkan pada hasil pelaksanaan pembelajaran menulis cerpen menggunakan buku ajar menulis cerpen dengan berorientasi pada pembentukan kreativitas siswa. Efektivitas buku ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini diukur melalui dua indikator, yakni (1) keterlaksanaan RPP, (2) aktivitas siswa dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Berdasarkan keempat indikator efektivitas pengembangan buku ajar menulis cerpen dengan berorientasi pada pembentukan kreativitas siswa tersebut dapat disimpulkan bahwa menulis cerpen dengan berorientasi pada pembentukan kreativitas siswa efektif jika diterapkan pada pembelajaran menulis cerpen.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Dwiyono, dkk. 2002. *Integrasi Budi Pekerti dalam PPKn*. Jakarta: Yudhistira.
- Atar Semi. 1990. *Menulis Efektif*. Padang: Angkasa Raya.

- Borg, Walter R dan Gall, Meredith D. 1983. *Educational Research*, Fourth Edition. Longman Inc. Borich, H.T., 1994. *Observation Skill for Effective Teaching*. New York: Mc Millan Publishing Company.
- Burhan Nurgiyantoro. 2010. *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: BPFE-YOGYAKARTA.
- Doni A Koesoema. 2007. *Pendidikan Karakter*. Jakarta: Grasindo.
- F. Rahardi. 2006. *Panduan Lengkap Menulis Artikel, Feature, dan Esai*. Jakarta : Kawan Pustaka.
- Henry Guntur Tarigan. 1986. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Jerrold. E. Kemp. 1994. *Proses Perancangan Pengajaran*. Bandung: ITB
- M. Furkon Hidayatullah. 2010. *Pendidikan Karakter: Membangun Peradaban Bangsa*. Kadipura Surakarta: Yuma Pustaka
- Nurudin. 2007. *Dasar-dasar Penulisan*. Malang : UMM Press.
- Punaji Setyosari. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana
- Riduwan. 2003. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: ALFABETA.
- Sabarti Akhadiyah. 1997. *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa*. Jakarta: Erlangga.
- Sofan Amri dan Iif Khoiru Ahmadi. 2010. *Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif dalam Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*: Bandung: ALFABETA.
- Suharsimi Arikunto. 1998. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineke Cipta
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yahya Khan. 2010. *Pendidikan Karakter Berorientasi pada pembentukan kreativitas*. Yogyakarta: Pelangi Publishing

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERORIENTASI KKNi
UNTUK PENGUATAN *SCIENTIFIC APPROACH* PADA MATA
KULIAH EVALUASI DAN PROSES PEMBELAJARAN
MATEMATIKA**

Sanusi

Dosen Prodi Pendidikan Matematika IKIP PGRI MADIUN
sanusi_hanif@yahoo.com

Abstrak

Pendidikan memiliki andil yang sangat besar dalam memajukan Bangsa dan Negara. Tujuan pendidikan merupakan tujuan dari Negara itu sendiri. Tantangan dan persaingan global saat ini, mengharuskan setiap Negara untuk memiliki strategi agar tidak tertinggal oleh Negara lain. Penataan mutu pendidikan harus dirancang sebaik mungkin agar memberikan manfaat dan kontribusi yang besar untuk kemajuan Negara.

Sejalan dengan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI), bahwa lulusan setara S1 harus memiliki beberapa kompetensi antara lain: (1) Mampu mengaplikasikan bidang keahliannya dan memanfaatkan IPTEKS pada bidangnya dalam penyelesaian masalah serta mampu beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi, (2) Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan tertentu secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural, (3) Mampu mengambil keputusan yang tepat berdasarkan analisis informasi dan data, dan mampu memberikan petunjuk dalam memilih berbagai alternatif solusi secara mandiri dan kelompok, (4) Bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas pencapaian hasil kerja organisasi.

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan KKNI adalah dengan peningkatan mutu sumber daya manusia melalui pembelajaran/perkuliahan di jenjang perguruan tinggi. Peningkatan mutu sumber daya manusia ini dilakukan dengan mengembangkan suatu perangkat pembelajaran yang berupa Bahan Ajar. Bahan ajar merupakan pedoman yang akan mengarahkan semua aktivitas dosen dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya diajarkan kepada mahasiswa. Bahan ajar yang baik adalah segala bentuk bahan yang dapat membantu menyelenggarakan interaksi yang membelajarkan.

Sejalan dengan tuntutan Kurikulum 2013 yang menekankan pada dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran, yaitu menggunakan pendekatan ilmiah. Pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dalam pembelajaran sebagaimana dimaksud meliputi mengamati, menanya, menalar, mencoba, membentuk jejaring untuk semua mata pelajaran. Penguatan terhadap pendekatan ilmiah (*scientific approach*) kepada mahasiswa calon guru merupakan hal yang penting untuk dilakukan. Dengan penguatan tentang pendekatan ilmiah ini, mahasiswa calon guru diharapkan memiliki bekal untuk dapat menerapkan pendekatan tersebut dalam pembelajaran di kelas ketika mahasiswa tersebut menjadi guru.

Sesuai dengan permasalahan yang diteliti, maka metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif mengacu pada fase yang dikembangkan Fenrich P, (2007). Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu pengamatan, tes, dan penyebaran angket dengan jenis angket tertutup. Teknik analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif kuantitatif dan

kualitatif (*mixing method*). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Bahan Ajar Berorientasi KKNI (Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia) untuk Penguatan *Scientific Approach* pada Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran Matematika.

Kata Kunci: Bahan Ajar, *Scientific Approach*, Evaluasi dan Pembelajaran Matematika.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki andil yang sangat besar dalam memajukan Bangsa dan Negara. Tujuan pendidikan merupakan tujuan dari Negara itu sendiri. Tantangan dan persaingan global saat ini, mengharuskan setiap Negara untuk memiliki strategi agar tidak tertinggal oleh Negara lain. Penataan mutu pendidikan harus dirancang sebaik mungkin agar memberikan manfaat dan kontribusi yang besar untuk kemajuan Negara.

Sejalan dengan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI), bahwa lulusan setara S1 harus memiliki beberapa kompetensi antara lain: (1) Mampu mengaplikasikan bidang keahliannya dan memanfaatkan IPTEKS pada bidangnya dalam penyelesaian masalah serta mampu beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi, (2) Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan tertentu secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural, (3) Mampu mengambil keputusan yang tepat berdasarkan analisis informasi dan data, dan mampu memberikan petunjuk dalam memilih berbagai alternatif solusi secara mandiri dan kelompok, (4) Bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas pencapaian hasil kerja organisasi.

Akan tetapi Fakta di lapangan menunjukkan bahwa, berdasarkan telusur alumni (*tracer study*) beberapa lulusan S1 masih belum mendapatkan pekerjaan atau masih pengangguran. Hal ini merupakan salah

satu indikator bahwa alumni tersebut belum mampu mengaplikasikan bidang keahliannya dan memanfaatkan IPTEKS pada bidangnya dalam penyelesaian masalah serta mampu beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi.

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan KKNI adalah dengan peningkatan mutu sumber daya manusia melalui perkuliahan di jenjang perguruan tinggi. Peningkatan mutu sumber daya manusia ini dilakukan dengan mengembangkan suatu perangkat pembelajaran yang berupa Bahan Ajar. Bahan Ajar yang akan dikembangkan meliputi Satuan Acara Perkuliahan (SAP), Buku Ajar yang nantinya sebagai buku pegangan mahasiswa, Lembar Kerja Mahasiswa (LKM) dan Lembar Penilaian. Bahan ajar merupakan pedoman yang akan mengarahkan semua aktivitas dosen dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya diajarkan kepada mahasiswa. Bahan ajar yang baik adalah segala bentuk bahan yang dapat membantu menyelenggarakan interaksi yang membelajarkan.

Hal ini sejalan dengan tuntutan Kurikulum 2013 yang menekankan pada dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran, yaitu menggunakan pendekatan ilmiah. Pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dalam pembelajaran sebagaimana dimaksud meliputi mengamati, menanya, menalar, mencoba, membentuk jejaring untuk semua mata pelajaran. Penguatan terhadap pendekatan ilmiah (*scientific approach*) kepada mahasiswa calon guru merupakan hal yang penting untuk

dilakukan. Dengan penguatan tentang pendekatan ilmiah ini, mahasiswa calon guru diharapkan memiliki bekal untuk dapat menerapkan pendekatan tersebut dalam pembelajaran di kelas ketika mahasiswa tersebut menjadi guru.

Mata kuliah Evaluasi dan Proses Pembelajaran Matematika merupakan mata kuliah yang ditempuh mahasiswa Program studi Matematika. Materi yang diajarkan pada mata kuliah ini merupakan materi dasar dan diperlukan untuk mempelajari mata kuliah selanjutnya. Mata kuliah ini juga digunakan sebagai prasyarat mata kuliah berikutnya, bahkan sebagai bekal dan tolak ukur mengetahui keberhasilan dalam Proses Pembelajaran jika nantinya sebagai guru.

Hasil penelitian ini berupa Pengembangan Bahan ajar Mata Kuliah Evaluasi Dan Proses Pembelajaran Matematika, SAP (Satuan Acara Perkuliahan) dan LKM (Lembar Kerja Mahasiswa) Berorientasi KKNI (Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia) untuk Penguatan *Scientific Approach* pada Mata Kuliah Evaluasi dan Proses Pembelajaran Matematika.

METODE PENELITIAN

Metode pada penelitian ini adalah eksperimen yang diawali dengan kajian pustaka dari beberapa literatur yang terkait dengan proses pembelajaran yang berorientasi pada mahasiswa aktif dan instrument evaluasi pada mata kuliah evaluasi dan proses pembelajaran matematika pada kelas kecil. metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif mengacu pada fase yang dikembangkan Fenrich P, (2007). Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu pengamatan, tes, dan penyebaran angket dengan jenis angket tertutup. Teknik analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif (*mixing method*). Pada kegiatan penelitian ini dihasilkan berupa draf

Bahan ajar Mata Kuliah Evaluasi Dan Proses Pembelajaran Matematika, SAP (Satuan Acara Perkuliahan) dan LKM (Lembar Kerja Mahasiswa).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pembahasan

a) Bahan Ajar

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu dosen/guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar (Depdikas. 2006:7). Menurut Tomlinson, (1998:1) bahan ajar adalah segala hal yang digunakan oleh para dosen/guru atau para siswa untuk memudahkan proses pembelajaran.

Pendapat lain mengatakan sebagai berikut.

Definition of teaching material . They are the information, equipment and text for instructors that are required for planning and review upon training implementation. Text and training equipment are included in the teaching material (Depdikas. 2006:7).

Melalui bahan ajar, dosen/guru akan lebih mudah dalam melaksanakan pembelajaran dan siswa akan lebih terbantu dan mudah dalam belajar. Bahan ajar dapat dibuat dalam berbagai bentuk sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik materi ajar yang akan disajikan. Lebih lanjut disebutkan bahwa bahan ajar berfungsi sebagai (Depdikas. 2006:7).

- 1) Pedoman bagi dosen/guru yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya diajarkan kepada siswa.
- 2) Pedoman bagi mahasiswa/siswa yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari/dikuasainya.
- 3) Alat evaluasi pencapaian/penguasaan hasil pembelajaran.

b) Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia

Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia atau selanjutnya disebut KKNi adalah kerangka penjenjangan kualifikasi kompetensi yang dapat menyandingkan, menyetarakan, dan mengintegrasikan antara bidang pendidikan dan bidang pelatihan kerja serta pengalaman kerja dalam rangka pemberian pengakuan kompetensi kerja sesuai dengan struktur pekerjaan di berbagai sektor. KKNi dituangkan dalam Peraturan Presiden Nomor 08 Tahun 2012 serta merupakan pelaksanaan ketentuan Pasal 5 ayat (3) Peraturan Pemerintah Nomor 31 Tahun 2006 tentang Sistem Pelatihan Kerja Nasional (Sislatkernas). Direktur Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Illa Saillah (dalam Kompas.com, 2013) mengatakan bahwa KKNi ini untuk memfasilitasi belajar sepanjang hayat dan penyetaraan. KKNi ini akan menjadi rujukan dalam kurikulum dan penjaminan mutu pendidikan. Untuk itu, capaian belajar lulusan atau *learning outcomes* dari proses pendidikan harus mengacu pada KKNi. KKNi sendiri terdiri dari 9 (sembilan) jenjang kualifikasi, dimulai dari jenjang 1 (satu) sebagai jenjang terendah sampai dengan jenjang 9 (sembilan) sebagai jenjang tertinggi. Jenjang kualifikasinya sendiri merupakan tingkat capaian pembelajaran yang disepakati secara nasional, disusun berdasarkan ukuran hasil pendidikan dan/atau pelatihan yang diperoleh melalui pendidikan formal, nonformal, informal, atau pengalaman kerja.

Salah satu jenjang level dalam KKNi yang setara dengan lulusan S1 adalah pada level 6 (enam) dimana lulusan dari S1 diharapkan (DIKTI, 2011):

- 1) Mampu mengaplikasikan bidang keahliannya dan memanfaatkan IPTEKS pada bidangnya dalam penyelesaian masalah serta mampu beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi.
- 2) Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan tertentu secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.
- 3) Mampu mengambil keputusan yang tepat berdasarkan analisis informasi dan data, dan mampu memberikan petunjuk dalam memilih berbagai solusi secara mandiri dan kelompok.
- 4) Bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas pencapaian kerja organisasi.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka hal tersebut akan dijadikan sebagai orientasi dalam menyusun bahan ajar bagi dosen dan mahasiswa pada mata kuliah Evaluasi dan Proses Pembelajaran Matematika.

c) *Scientific Approach* (Pendekatan Ilmiah)

Sejalan dengan tuntutan Kurikulum 2013 yang menekankan pada dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran, maka salah satu bentuk pendekatan yang harus digunakan oleh guru adalah pendekatan ilmiah (*Scientific Approach*). Pendekatan tersebut dirasa lebih efektif hasilnya apabila dibandingkan pendekatan tradisional. Adapun beberapa kriteria pendekatan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan ilmiah (*Scientific Approach*) yaitu (Kemendikbud, 2013):

- 1) Materi pembelajaran berbasis pada fakta atau fenomena yang dapat dijelaskan dengan logika atau penalaran tertentu; bukan sebatas kira-kira, khayalan, legenda, atau dongeng semata.

- 2) Penjelasan guru, respon siswa, dan interaksi edukatif guru-siswa terbebas dari prasangka yang serta-merta, pemikiran subjektif, atau penalaran yang menyimpang dari alur berpikir logis.
- 3) Mendorong dan menginspirasi siswa berpikir secara kritis, analitis, dan tepat dalam mengidentifikasi, memahami, memecahkan masalah, dan mengaplikasikan materi pembelajaran.
- 4) Mendorong dan menginspirasi siswa mampu berpikir hipotetik dalam melihat perbedaan, kesamaan, dan tautan satu sama lain dari materi pembelajaran.
- 5) Mendorong dan menginspirasi siswa mampu memahami, menerapkan, dan mengembangkan pola berpikir yang rasional dan objektif dalam merespon materi pembelajaran.
- 6) Berbasis pada konsep, teori, dan fakta empiris yang dapat dipertanggungjawabkan.
- 7) Tujuan pembelajaran dirumuskan secara sederhana dan jelas, namun menarik sistem penyajiannya.

2. Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang dilakukan pada kegiatan ini berupa Draft (I) Bahan ajar Mata Kuliah Evaluasi Dan Proses Pembelajaran Matematika, SAP (Satuan Acara Perkuliahan) dan LKM (Lembar Kerja Mahasiswa)

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian, dikembangkannya bahan ajar yang telah disusun untuk melatih penguatan pendekatan ilmiah (*Scientific Approach*) terhadap mahasiswa dan uji coba pada kelas kecil pembelajaran terpusat pada mahasiswa dapat meningkatkan pemahaman dan menerapkan, memberikan penjelasan berbagai alasan pada perkuliahan evaluasi dan proses pembelajaran Matematika.

Saran

Berdasarkan kesimpulan maka disarankan : Hasil pengembangan bahan ajar dapat diterapkan/digunakan sebagai acuan proses pembelajaran mata evaluasi dan proses pembelajaran matematika, melalui pendekatan ilmiah dalam rangka mencapai KKN

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas.2006. *Panduan Menyusun dan Memilih Bahan Ajar*. Jakarta: direktorat sekolah menengah pertama.
- Depdiknas.2008. *Pengembangan Bahan Ajar*.Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional.
- DIKTI. 2011. *Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (Indonesian Qualification Framework)*. Dirjen Dikti Kemendikbud RI: Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan.
- Fenrich, P. 2007. *Practical Guidelines for Creating Instructional Multimedia Applications*.Fort Worth: The Dryden Press Harcourt Brace College Publishers.
- Illa Saillah. 2013. KKN Jadi Acuan Pendidikan. *Disajikan di* <http://edukasi.kompas.com/read/2013/04/02/1917141/KKN.Jadi.Acuan.Pendidikan>. Diunduh pada tanggal 09 Desember 2013.
- Kemendikbud.2013. *Konsep Pendekatan Scientific*. Badan Pengembangan SDM Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu
- Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia.

Tomlinson, B. 1998. *Material Development in Material Teaching*. New York: Cambridge University press.

Trianto. 2008. *Mendesain Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning) di Kelas*. Jakarta: Cerdas Pustaka Publisher.

ANALISIS KURIKULUM 2013 SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN PENERAPAN PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK INDONESIA BERKEMAJUAN ANTARA IMPLEMENTASI DAN IDEALITA

Iyan Sofyan

Dosen PGPAUD FKIP dan Kepala Pusat Studi Children and Family Education Center
(CHIFEC) UAD Yogyakarta
email: iyansofyan05@yahoo.com

Abstrak

Indonesia merencanakan akan menggapai generasi emas pada tahun 2045 atau saat genap kemerdekaan Republik Indonesia ke-100 tahun (satu abad). Di era pemerintahan Presiden SBY wacana ini dilahirkan dan mulai dirancang strategi pencapaiannya. Salah satu strategi utamanya dengan menyiapkan generasi penerus bangsa yang berkualitas melalui bidang pendidikan dengan pemberlakuan Kurikulum 2013 sebagai bentuk inovasi pembelajaran berbasis pendidikan karakter. Dibangun kembalinya pendidikan karakter dalam rangka menjawab dan memberikan solusi atas berbagai masalah bangsa khususnya yang menimpa para generasi muda sekarang cenderung mulai luntur dari nilai-nilai kebangsaan, semangat nasionalismenya, kebanggaan terhadap budaya bangsanya, dan sejumlah permasalahan lainnya. Strategi kebijakan nasional pembangunan karakter bangsa tahun 2010 sampai tahun 2025 yang telah dibuat Pemerintah di era Presiden SBY guna membina dan mengembangkan karakter warga negara sehingga mampu mewujudkan masyarakat yang berke-Tuhan-an Yang Maha Esa, berkemanusiaan yang adil dan beradab, berjiwa persatuan Indonesia, berjiwa kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan serta berkeadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia. Seluruh warga negara Indonesia akan dibangun menjadi manusia berkarakter ke-Indonesia-an yang berkembang demi mencapai generasi emas di tahun 2045 nanti. Ironisnya rencana ini dikoreksi oleh kebijakan Pemerintah era Presiden Jokowi sekarang ini dengan menghentikan sementara dan mengevaluasi implementasi kurikulum 2013. Pro kontra pun terjadi secara masif diantara para pakar pendidikan dan ahli kurikulum dengan mengkaji masalah tersebut. Perlu adanya sebuah analisis mendalam telaah mengenai kurikulum 2013 antara implementasi dan konsep idealita agar kebijakan pemerintah tidak sekedar menimbulkan wacana baru yang terkesan kontra produktif.

Kata kunci: *kurikulum 2013, pendidikan karakter, indonesia berkembang*

PENDAHULUAN

Negara Indonesia merencanakan akan menggapai generasi emas pada tahun 2045 atau saat genap kemerdekaan Republik Indonesia ke-100 tahun (satu abad). Di era pemerintahan Presiden Susilo Bambang Yudhoyono (SBY) wacana ini dilahirkan dan mulai dirancang strategi pencapaiannya.

Melalui Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Nasional rencana itu disusun dan dilaksanakan secara bertahap.

Salah satu strategi utamanya dengan menyiapkan generasi penerus bangsa yang berkualitas melalui melalui pemberlakuan Kurikulum 2013 sebagai bentuk inovasi

pembelajaran berbasis pendidikan karakter. Dibangun kembalinya pendidikan karakter dalam rangka menjawab dan memberikan solusi atas berbagai masalah bangsa khususnya yang menimpa para generasi muda sekarang cenderung mulai luntur dari nilai-nilai kebangsaan, semangat nasionalismenya, kebanggaan terhadap budaya bangsanya, dan sejumlah permasalahan lainnya.

Strategi kebijakan nasional pembangunan karakter bangsa tahun 2010 sampai tahun 2025 yang telah dibuat Pemerintah di era Presiden SBY guna membina dan mengembangkan karakter warga negara sehingga mampu mewujudkan masyarakat yang berke-Tuhan-an Yang Maha Esa, berkemanusiaan yang adil dan beradab, berjiwa persatuan Indonesia, berjiwa kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan serta berkeadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia. Seluruh warga negara Indonesia akan dibangun menjadi manusia berkarakter ke-Indonesia-an yang berkembang demi mencapai generasi emas di tahun 2045 nanti.

Hal itu diperkuat dengan rencana strategis awal dalam program pendidikan nasional tahun 2010 sampai 2014 dengan upaya meningkatkan kualitas dan daya saing sumber daya manusia Indonesia melalui pembenahan konsep pendidikan (Sofyan, 2014). Kemudian dalam prosesnya lahirlah kurikulum 2013 yang seyogyanya ingin memperbaiki kondisi pendidikan di Indonesia ke arah penerapan pendidikan karakter agar para generasi muda mempunyai kualitas dan daya saing dengan negara lain di dunia.

Ironisnya rencana ini dikoreksi oleh kebijakan Pemerintah era Presiden Jokowi sekarang ini dengan menghentikan sementara dan mengevaluasi implementasi kurikulum 2013. Pro kontra pun terjadi secara masif diantara para pakar pendidikan dan ahli kurikulum dengan mengkaji masalah tersebut.

Perlu adanya sebuah analisis mendalam telaah mengenai kurikulum 2013 antara implementasi dan konsep idealita agar kebijakan pemerintah tidak sekedar menimbulkan wacana baru yang terkesan kontra produktif.

PEMBAHASAN

Kurikulum dan Perubahan Konsep Pendidikan

Membahas tentang kurikulum berarti tak akan lepas dari bahasan mengenai pendidikan. Kurikulum dan pendidikan merupakan dua konsep yang tak terpisahkan serta harus dipahami terlebih dahulu sebelum membahas secara khusus mengenai analisis kurikulum 2013 sebagai sebuah bentuk inovasi dalam konsep pendidikan karakter. Pemahaman yang jelas dan lengkap atas kedua konsep tersebut diharapkan akan membuat para pengelola pendidikan, terutama pelaksana kurikulum mampu melaksanakan tugasnya dengan sebaik-baiknya.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) disebutkan bahwa “kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.” Kurikulum pada dasarnya berfungsi sebagai pedoman atau acuan dalam proses pendidikan.

Acuan bagi berbagai pihak yang terlibat dalam proses pendidikan. Bagi guru, kurikulum berfungsi sebagai pedoman dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Bagi kepala sekolah, kurikulum itu berfungsi sebagai pedoman dalam melaksanakan supervisi atau pengawasan berjalannya pendidikan di sekolah. Bagi orang tua, kurikulum itu berfungsi sebagai pedoman dalam membimbing anaknya belajar di

rumah. Bagi masyarakat, kurikulum itu berfungsi sebagai pedoman untuk memberikan bantuan bagi terselenggaranya proses pendidikan di sekolah. Bagi siswa itu sendiri, kurikulum berfungsi sebagai suatu pedoman dalam proses belajar.

Kurikulum sebagai sebuah acuan bukanlah “barang mati” dan juga bukan “kitab suci” yang sakral dan tidak boleh diubah-ubah. Kurikulum disusun agar dunia pendidikan dapat memenuhi tuntutan yang berkembang dalam masyarakat. Jika masyarakatnya berubah, maka kurikulumnya pun juga harus ikut berubah. Artinya kurikulum mesti senantiasa dinamis tidak boleh kaku atau statis.

Jika kurikulum tidak berubah, maka sebuah layanan pendidikan hanya akan menghasilkan produk didik yang “mandul”, yaitu produk didik yang tidak memenuhi tuntutan yang berkembang dalam masyarakat, kemudian pada akhirnya akan ditinggalkan oleh masyarakat sebagai salah satu *stakeholder* utama dalam pendidikan.

Berdasarkan konsep teoritis dalam kajian kurikulum, pengembangan kurikulum dapat terjadi kapan saja sesuai dengan kebutuhan. Menurut Idi (2011) bahwa salah satu kebutuhan yang harus diperhatikan dalam kurikulum adalah pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta perilaku kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Semua itu hendaknya tercermin dalam kurikulum dalam setiap jenjang pendidikan yang ada. Begitu pula dengan munculnya undang-undang baru membawa implikasi baru terhadap paradigma dalam dunia pendidikan, kemudian diikuti dengan perubahan dalam kurikulumnya.

Kondisi yang terjadi saat ini danantisipasi terhadap keadaan masa yang akan datang menuntut berbagai penyesuaian dan perubahan kurikulum yang digunakan sebagai acuan dalam penyelenggaraan pendidikan

yang berkualitas. Pengembangan suatu kurikulum perlu dilakukan karena sesuai dengan beberapa peran yang diembannya yaitu peran konservatif (pemeliharaan), peran kritis dan evaluative (perbaikan), dan peran kreatif (pengembangan).

Menurut Buchori (2007) kurikulum di Indonesia bila ditelaah dari fakta sejarahnya telah mengalami beberapa kali perubahan. Berawal dengan dari kurikulum tahun 1947. Kurikulum ini dinamakan dengan Rencana Pelajaran 1947. Kemudian berkembang menjadi Rencana Pelajaran 1950 yang sebenarnya merupakan reparasi dari Rencana Pelajaran 1947. Sedang Rencana Pendidikan 1958 telah lahir sebagai implementasi dari UU Nomor 14 Tahun 1954, dan Rencana Pendidikan 1964 merupakan perbaikan dari Rencana Pendidikan 1958, sekaligus sebagai implementasi UU Nomor 22 Tahun 1961 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Rencana Pendidikan 1964 pun kemudian disempurnakan menjadi Kurikulum 1968, sebagai kurikulum pertama yang menggunakan pendekatan integrasi (*integrated curriculum*) untuk menggantikan pendekatan kurikulum sebelumnya yang selama ini menggunakan pendekatan terpisah-pisah (*separated curriculum*). Perbaikan kurikulum telah terjadi yang melahirkan Kurikulum 1974, Kurikulum 1978, dan kemudian lahir Kurikulum 1984, dan terakhir Kurikulum KBK pada tahun 1994 yang kemudian menjadi KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan), dan sekarang ini telah lahir lagi Kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 atau Pendidikan Berbasis Karakter adalah kurikulum baru yang dicetuskan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) RI untuk menggantikan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006. Kurikulum 2013 merupakan sebuah kurikulum yang mengutamakan pemahaman, *skill*, dan

pendidikan berkarakter. Siswa dituntut untuk paham atas materi, aktif dalam berdiskusi dan presentasi serta memiliki sopan santun disiplin yang tinggi.

Kurikulum 2013 ini menggantikan KTSP yang diterapkan sejak 2006 lalu. Terdapat dalam kurikulum 2013 bahwa mata pelajaran pada satuan atau jenjang pendidikan dibagi dalam dua kelompok, yaitu mata pelajaran wajib dan mata pelajaran pilihan. Mata pelajaran wajib diikuti oleh seluruh peserta didik di satu satuan pendidikan pada setiap satuan atau jenjang pendidikan. Mata pelajaran pilihan yang diikuti oleh peserta didik dipilih sesuai dengan pilihan mereka. Kedua kelompok mata pelajaran tersebut (wajib dan pilihan) terutama dikembangkan dalam struktur kurikulum pendidikan menengah (SMA dan SMK), sementara itu mata pelajaran pilihan belum diberikan untuk peserta didik SD dan SMP (Suparlan, 2012).

Semenjak era Pemerintahan Presiden Jokowi dengan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) yang baru, kurikulum 2013 akhirnya dikaji ulang pelaksanaannya dan kemudian dihentikan. Tepat pada tanggal 5 Desember 2014, kurikulum 2013 diberhentikan melalui keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. Ada dua opsi yang lahir lewat kebijakan yang digulirkan oleh Pemerintah, bagi sekolah yang sudah berjalan dua semester atau lebih dan siap melanjutkan kurikulum 2013 dipersilahkan untuk melanjutkan. Tetapi bagi sekolah yang belum melaksanakan atau melaksanakan tetapi kurang dari 1 semester, untuk sementara kembali ke kurikulum KTSP 2006.

Keputusan ini tentu sangat membingungkan sekolah dalam melaksanakan kurikulum nasional. Ada dua pijakan konsep kurikulum yang tidak mudah menentukan dan menjalankannya. Bahkan para ahli kurikulum dan kebijakan pendidikan, sangat menyayangkan keputusan

pemerintah ini yang seakan kontraproduktif dan menambah permasalahan baru dalam sistem pendidikan nasional Indonesia.

Konsep Kurikulum 2013

Sekolah sebagai bagian dari sistem pendidikan nasional, tidak dapat dipisahkan dari sistem kehidupan sosial yang lebih luas. Artinya, sekolah itu harus mampu mendukung terhadap kehidupan masyarakat Indonesia yang lebih baik. Mengupas masalah pendidikan di sekolah, pelaksanaan pendidikan diatur secara bertahap atau mempunyai tingkatan tertentu. Terdapat dalam sistem pendidikan nasional, jenjang pendidikan dibagi menjadi pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Masing-masing tingkatan itu mempunyai tujuan yang dikenal dengan tujuan institusional atau tujuan kelembagaan, yakni tujuan yang harus dicapai oleh setiap jenjang lembaga pendidikan sekolah. Semua tujuan institusi tersebut merupakan penunjang terhadap tercapainya tujuan pendidikan nasional.

Saat ini pemerintah melalui Kemendikbud mengamanatkan kepada seluruh institusional kelembagaan pendidikan untuk menerapkan pendidikan berbasis karakter. Seiring dewasa ini berkembang pula tuntutan untuk perubahan kurikulum pendidikan yang mengedepankan perlunya membangun karakter bangsa. Hal ini didasarkan pada fakta dan persepsi masyarakat tentang menurunnya kualitas sikap dan moral anak-anak atau generasi muda. Menurut Sofyan (2013) bahwa anak-anak sekarang di sekolah hanya diasah pengetahuannya saja secara kognitif saja, sehingga jauh dari pendidikan karakter.

Pada saat ini yang diperlukan adalah kurikulum pendidikan yang berbasis karakter; dalam arti kurikulum itu sendiri memiliki karakter, dan sekaligus diorientasikan bagi pembentukan karakter

peserta didik di sekolah. Perbaikan kurikulum merupakan bagian tak terpisahkan dari kurikulum itu sendiri (*inherent*), bahwa suatu kurikulum yang berlaku harus secara terus-menerus dilakukan peningkatan dengan mengadopsi kebutuhan yang berkembang dalam masyarakat dan kebutuhan peserta didik, guna meminimalisir tingkat kriminalitas yang tak jarang lagi hal ini terjadi pada anak bangsa yang tergolong masih remaja.

Usaha keseriusan pemerintah akan hal ini terbukti dengan munculnya dan berlakunya Kurikulum 2013 yang setahun kemudian diberhentikan sementara waktu untuk dikaji lebih lanjut. Berbicara konsep kurikulum baru 2013 sebenarnya dapat dianggap tidak membawa sesuatu yang baru. Konsep kurikulum baru ini dinilai sudah pernah muncul dalam kurikulum yang dulu pernah digunakan sebelumnya yaitu KTSP. Namun bila ditinjau lebih mendalam ada tiga konsep tentang kurikulum 2013, kurikulum sebagai substansi, sebagai sistem, dan sebagai bidang studi (Poerwati dkk, 2013).

Konsep pertama, kurikulum sebagai suatu substansi. Kurikulum dipandang sebagai suatu rencana kegiatan belajar bagi siswa di sekolah, atau sebagai suatu perangkat tujuan yang ingin dicapai. Suatu kurikulum juga dapat menunjuk kepada suatu dokumen yang berisi rumusan tentang tujuan, bahan ajar, kegiatan belajar-mengajar, jadwal, dan evaluasi. Suatu kurikulum juga dapat digambarkan sebagai dokumen tertulis sebagai hasil persetujuan bersama antara para penyusun kurikulum dan pemegang kebijaksanaan pendidikan dengan masyarakat.

Konsep kedua, adalah kurikulum 2013 sebagai suatu sistem yaitu sistem kurikulum. Sistem kurikulum merupakan bagian dari sistem persekolahan, sistem pendidikan, bahkan sistem masyarakat. Suatu sistem kurikulum mencakup struktur

personalia dan prosedur kerja bagaimana cara menyusun suatu kurikulum, melaksanakan, mengevaluasi, dan menyempurnakannya. Hasil dari suatu sistem kurikulum adalah tersusunnya suatu kurikulum, dan fungsi dari sistem kurikulum adalah bagaimana memelihara kurikulum agar tetap dinamis/senantiasa berkembang.

Konsep ini juga dapat dipastikan mengalami perubahan dari konsep kurikulum yang sebelumnya, sebab wacana pergantian kurikulum dalam sistem pendidikan memang merupakan hal yang wajar, mengingat perkembangan alam manusia terus mengalami perubahan pula. Namun, dalam menentukan sistem yang baru diharapkan para pembuat kebijakan jangan asal “main rubah” saja, melainkan harus menentukan terlebih dahulu kerangka, konsep dasar maupun landasan filosofis yang mengaturnya. Terutama mendasarkan pula pada hasil evaluasi pelaksanaan kurikulum sebelumnya.

Konsep ketiga, kurikulum sebagai suatu bidang studi yaitu bidang studi kurikulum. Ini merupakan bidang kajian para ahli kurikulum dan ahli pendidikan dan pengajaran. Tujuan kurikulum sebagai bidang studi adalah mengembangkan ilmu tentang kurikulum dan sistem kurikulum. Mereka yang mendalami bidang kurikulum, mempelajari konsep-konsep dasar tentang kurikulum. Melalui studi kepustakaan dan berbagai kegiatan penelitian dan percobaan, mereka menemukan hal-hal baru yang dapat memperkaya dan memperkuat bidang studi kurikulum.

Berubahnya kurikulum KTSP ke kurikulum 2013 ini merupakan salah satu upaya untuk memperbaharui setelah dilakukannya kajian dan penelitian untuk pengembangan kurikulum sesuai dengan kebutuhan anak bangsa dan atau generasi muda agar memiliki karakter positif dan siap bersaing dengan negara lain di dunia.

Analisis Implementasi Kurikulum 2013

Menurut hasil kajian dari Alawiyah (2013) Perubahan kurikulum dari KTSP menjadi Kurikulum 2013 telah dijalankan untuk sebagian satuan pendidikan terpilih. Implementasi Kurikulum 2013 memberikan banyak pekerjaan rumah kepada Kemendikbud. Persoalan utama dalam implementasi kurikulum adalah ketidaksiapan pola pikir guru, berkurangnya jam pelajaran guru, minimnya pedoman, dan ketidaksesuaian isi buku dengan kurikulum baru.

Upaya untuk mengubah pola pikir ini guru harus terus dibina dan dilatih tidak hanya pada saat persiapan implemtasi, tetapi pada saat pelaksanaan melalui pendampingan secara terus menerus di lapangan. Dilihat sisi guru, guru juga dituntut untuk peka terhadap perubahan dan memiliki jiwa inisiatif yang tinggi. Guru harus berlatih untuk dapat memecahkan masalah-masalah yang akan dihadapi dalam implementasi kurikulum baru ini. Faktanya di lapangan para guru masih memakai pola pikir lama dalam melakukan proses belajar. Masih *teacher center* yang semestinya di kurikulum 2013 sudah beralih ke *student center* dengan pendekatan *scientific approach*.

Perubahan kurikulum yang membuat berkurang bahkan hilangnya jam mengajar jangan sampai menyurutkan semangat mengajar guru. Satuan pendidikan harus aktif dan kreatif dalam mengelola jam mengajar guru ini, sehingga prinsip keadilan dan pemenuhan syarat jam mengajar dapat terpenuhi.

Permasalahan lainnya seperti minimnya pedoman yang disiapkan, menjadi pekerjaan rumah tersendiri bagi pemerintah. Pemerintah harus segera menyiapkan dan menangani kekurangan tersebut. Selain memberikan proses sosialisasi yang cukup dan pendampingan guru saat praktek pembelajaran menjadi sangat penting di

lakukan. Masalah lainnya adalah ketidaksesuaian buku juga harus segera ditindaklanjuti, guru harus ikut aktif dalam menyaring substansi yang ada dalam buku terutama yang diberikan kepada siswa sehingga tidak ada kesalahan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Bagi pemerintah, perlu dilakukan pengkajian lebih dalam mengenai pengembangan kurikulum 2013 yang lebih luas dan mendalam, dengan mempertimbangkan pada kondisi geografis Indonesia. Jangan sampai kurikulum baru hanya dapat diterapkan di kota-kota besar saja tetapi harus juga dapat merangkul seluruh wilayah di Indonesia, mengingat sekarang uji coba kurikulum baru hanya dilakukan di kota-kota besar.

Diberhentikannya penggunaan kurikulum 2013 dan kembali ke KTSP 2006, di lapangan tidak praktis kurikulum berhenti dan tidak ada yang menggunakan lagi. Di sejumlah kota dan daerah di Indonesia, sesuai dengan opsi dari Kepmendikbud 5 Desember 2014 sebagian masih banyak yang menggunakan kurikulum 2013 karena merasa lebih baik dan membuat sekolah berkembang ke arah kemajuan. Ini mesti dievaluasi dan diteliti oleh Pemerintah agar bisa menjadi bahan pertimbangan dalam memutuskan kebijakan kurikulum nasional selanjutnya. Tidak seperti sekarang kondisinya, ada jenis kurikulum berjalan bersamaan yakni KTSP dan kurikulum 2013. Sebaiknya Pemerintah cepat mengevaluasi penggunaan KTSP dan kurikulum 2013 dan memutuskan hanya satu jenis kurikulum saja yang secara nasional berlaku.

Kurikulum merupakan jembatan dalam menyukseskan pendidikan sebagai modal dasar pembangunan nasional untuk itu pelaksanaannya perlu dikawal, dikritisi, dan terus dievaluasi dengan segenap kekurangan dan kelebihanannya. Melalui dukungan dan fondasi yang kuat dari pemerintah, DPR-RI,

dan masyarakat melalui pelaksanaan Kurikulum 2013 maka tujuan pendidikan pun dapat dicapai dengan baik. Sayangnya kurikulum 2013 dihentikan pada tanggal 5 Desember 2014 secara tiba-tiba tanpa mengkaji lebih jauh terlebih dahulu bagaimana evaluasi pelaksanaannya. Sofyan (2013) menegaskan bahwa penerapan kurikulum 2013 itu hanya terkesan wacana saja atau hakekatnya kurikulum “setengah hati.”

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan kajian pembahasan di atas dapat dibuat sebuah kesimpulan bahwa nasib kurikulum 2013 “tidak jelas.” Kurikulum 2013 yang di awal kelahirannya dimaksudkan sebagai langkah inovasi dalam dunia pendidikan di Indonesia sebagai salah satu langkah untuk menerapkan pendidikan karakter demi masa depan generasi muda yang direncanakan pada tahun 2045 (genap satu abad kemerdekaan RI) mencapai “generasi emas” dan Indonesia menuju berkemajuan. Tujuan diberlakukannya kurikulum 2013 selain sebagai langkah penerapan pendidikan karakter, juga diharapkan Indonesia mampu bersaing dengan negara lain di dunia karena memiliki sumber daya manusia berkualitas yang lahir dari proses pendidikan yang bermutu melalui pemberlakuan kurikulum 2013. Namun sayangnya dalam perjalanannya justru terhenti dan menambah permasalahan baru dalam dunia pendidikan di Indonesia.

Pemerintah tidak cukup memberikan keputusan untuk menghentikan sesaat agar mengevaluasi dahulu konsep dan pelaksanaan kurikulum 2013 melalui surat edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan tanggal 5 Desember 2014. Mestinya sesegera mungkin menentukan langkah selanjutnya yang pasti. Apakah tetap akan melaksanakan KTSP dengan perbaikan dibagian tertentu atau

kembali memberlakukan kurikulum 2013 dengan penyempurnaan pada waktu yang sudah direncanakan. Tidak seperti sekarang, pihak sekolah dibuat bingung apakah melaksanakan KTSP atau kurikulum 2013. Indonesia ke depan akan dibawa ke arah berkemajuan atau justru sebaliknya, tergantung bagaimana Pemerintah ini menyusun dan mengimplementasikan konsep pendidikan melalui kurikulum nasional yang disusun dan diberlakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alawiyah, Faridah. 2013. Peran Guru dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Aspirasi*. 4 (19), hlm 65-74.
- Buchori, Mochtar. 2007. *Evolusi Pendidikan di Indonesia: dari Kweekschool sampai ke IKIP 1852–1998*. Yogyakarta: Insist Press.
- Huang, Fuquan. 2004. Curriculum reform in contemporary China: seven goals and six strategies. *Journal of Curriculum Studie*.3(6). pp. 101-115.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. 2013. Dokumen sosialisasi kurikulum 2013. Jakarta: Kemendikbud.
- Poerwati, Endah L. & Amri, Sofan. 2013. *Panduan Memahami Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Sofyan, Iyan. 2013. Stimulation of Multiple Intelligences in Elementary Early Childhood Efforts Holistic Optimization of Potential Child Through Simple Activities at Home Parents Together. *Publish at Proceeding International Seminar* (page 81-86), December 19th 2013. Yogyakarta: Islamic State University Sunan Kalijaga.
- _____. 2013. Nasib Kurikulum Pendidikan Anti Korupsi, Wacana atau Rencana dalam Kurikulum 2013? *Publish at Proceeding National Seminar* (page 247-259), December 20th 2013.

Yogyakarta: Islamic State University
Sunan Kalijaga.

_____. 2014. Improving Early
Childhood Program Quality Involving
Parents Empowerment. *Publish at
Proceeding International Conference*
(page 1057-1062), May 17th 2014.
Palembang: SULE-IC IKIP UNSRI.

Suparlan. 2012. *Tanya Jawab Pengembangan
Kurikulum dan Materi Pembelajaran*.
Jakarta: Bumi Aksara.

IMPLEMENTASI KOMPETENSI SYARIAH PADA PEMBELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR

Anatri Desstyia

Dosen PGSD FKIP UMS

Anatri.Desstyia@ums.ac.id

Abstrak

Berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945, Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Untuk mengemban fungsi ini, pemerintah telah memberlakukan kurikulum 2013, dengan salah satu karakteristiknya adalah mengembangkan keseimbangan antara pengembangan sikap spiritual dan sosial, rasa ingin tahu, kreativitas, kerja sama dengan kemampuan intelektual dan psikomotorik.

IPA yang hakikatnya sebagai produk, proses, dan sikap, dan dimasukkan dalam struktur kurikulum 2013 sebagai muatan pelajaran di SD, hendaknya diberikan dengan memperhatikan karakter siswa SD serta menekankan pada pengembangan sikap spiritual yang berkelanjutan, sehingga akan terbentuklah generasi syar'i yang sesuai dengan nilai-nilai ke-Islaman.

Makalah ini bertujuan untuk mengkaji tentang urgensi implementasi kompetensi syariah pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Penulisan artikel kajian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif berdasarkan pada hasil pengamatan, pengalaman, dan kajian kepustakaan.

Kesimpulan dari makalah kajian ini: Berbagai metode dan cara untuk membelajarkan IPA di SD dapat diarahkan ke nilai-nilai Islami.

Kata Kunci : Kompetensi syariah, IPA, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Menurut Pancasila dan UUD 1945, Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Untuk mengemban fungsi ini, pemerintah telah menyelenggarakan suatu sistem pendidikan yang perangkatnya terkemas dalam suatu kurikulum sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran. Mulai tahun ajaran 2013/2014, pemerintah telah memberlakukan kurikulum 2013 yang memuat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran, serta cara yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar

memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Salah satu karakteristik dari kurikulum 2013 adalah mengembangkan keseimbangan antara pengembangan sikap spiritual dan sosial, rasa ingin tahu, kreativitas, kerja sama dengan kemampuan intelektual dan psikomotorik. Karakteristik ini termuat dalam empat kompetensi inti, yaitu I, II, III, dan IV.

Dalam Permendiknas No 22 tahun 2006 disebutkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-

fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Dengan demikian, pembelajaran IPA sebaiknya dilaksanakan secara inkuiri ilmiah untuk menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja dan bersikap ilmiah.

Sekolah Dasar (SD) merupakan lembaga pendidikan dasar yang siswanya berusia antara 7-12 tahun. Menurut Piaget, anak usia SD masih sangat membutuhkan benda-benda konkret untuk menolong pengembangan kemampuan intelektualnya.

Dalam dunia pendidikan, penekanan pembelajaran yang dikembangkan pada seorang anak didik adalah aspek kognitif, sikapnya dan keterampilan. Di sinilah perlu penelaahan yang lebih mendalam agar di setiap aspek sains bersinergi dengan nilai-nilai ke-Islaman. Pada lembaga pendidikan Islam di Indonesia, kompetensi syariah sudah mulai diterapkan. Sehingga total jam belajar siswa nya lebih besar daripada sekolah-sekolah biasa. Oleh karena itu kajian tentang implementasi kompetensi syariah yang sesuai dengan nilai-nilai ke-Islam itu perlu ditelaah lebih jauh. Disesuaikan dengan karakteristik siswa SD, hakikat IPA, serta tujuan pemberlakuan kurikulum 2013, maka cara untuk membelajarkan IPA memerlukan penerapan kompetensi syariah yang sesuai dengan nilai-nilai ke-Islaman.

PEMBAHASAN

Dalam Permendiknas No 22 tahun 2006, salah satu tujuan diajarkannya mata pelajaran IPA di SD/MI adalah agar peserta didik memiliki kemampuan untuk memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya. Hal ini sejalan dengan kompetensi dasar 1.1 untuk muatan IPA kelas IV, yaitu bertambah keimanannya dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap

kebesaran Tuhan yang menciptakannya, serta mewujudkannya dalam pengamalan ajaran agama yang dianutnya.

Bahan kajian IPA untuk SD/MI meliputi aspek-aspek: 1) Makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan, serta kesehatan, 2) Benda/materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi: cair, padat dan gas, 3) Energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana, 4) Bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya. Inti dari bahan kajian tersebut adalah berupa gejala alam biotik (makhluk hidup) dan gejala alam abiotik (benda mati) yang ada di alam semesta ini. Gejala alam biotik mengkaji tentang semua aktivitas dari makhluk hidup baik manusia, hewan, dan tumbuhan tentang proses perkembangbiakan, pertumbuhan, dan interaksinya dengan lingkungan abiotik di sekitarnya.

Sebagaimana Allah berfirman dalam surat An-Nahl ayat 14, yang artinya :

“dan Dia-lah, Allah yang menundukkan lautan (untukmu), agar kamu dapat memakan daripadanya daging yang segar dan kamu keluarkan dari lautan itu perhiasan yang kamu pakai, dan kamu lihat bahtera padanya, dan supaya kamu mencari (keuntungan) dari karunia-Nya, dan supaya kamu bersyukur. ”

Berdasarkan ayat tersebut, manusia diharapkan dapat mengolah dan menggunakan sumber daya yang ada dalam lautan. Sesuai dengan materi IPA yang dipelajari dalam tema perubahan wujud, manusia mampu membuat garam melalui proses kristalisasi. Melalui kajian tentang makhluk hidup dan proses kehidupannya, manusia mampu mengolah dan mengambil mutiara sebagai hiasan atau sumber ekonomi dari hewan yang hidup di laut. Semua ini adalah karunia dari Allah

SWT yang wajib untuk disyukuri. Dalam ayat yang lain:

“ ... *Dan Kami ciptakan besi yang padanya terdapat kekuatan yang hebat dan berbagai manfaat bagi manusia ...*” (QS 57-al Hadid: 25).

Manusia dapat menggunakan besi sebagai alat yang dapat membantu mereka menyelesaikan rancangan kegiatan atau aktivitasnya. Besi bersifat konduktor (menghantarkan panas), sehingga manusia dapat memanfaatkannya sebagai alat pemanggang ikan asin. Besi bersifat keras dan padat, sehingga mereka menggunakannya untuk menumpu alat-alat berat agar bisa ditempatkan pada posisi lebih tinggi.

Cuplikan ayat-ayat dari Al-quran tersebut menunjukkan bahwa Allah telah mengatur dan mengaruniakan makhluk hidup lain (hewan dan tumbuhan) dan benda mati (mutiara dan besi) untuk kebutuhan manusia. Manusia bisa menggunakannya karena mereka telah mempelajari tentang makhluk hidup dan sifat benda, yang terdapat dalam bidang kajian IPA.

Sebagai pendidik di Sekolah Dasar, guru diharapkan mulai dapat menyampaikan bahan kajian IPA dengan mengintegrasikan nilai-nilai Islami ke dalam pembelajarannya di kelas.

PENERAPAN KOMPETENSI SYARIAH PADA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN IPA

Dalam pembelajaran IPA yang diarahkan untuk menemukan dan memahami konsep-konsep IPA yang merupakan *Sunnatullah* tentang alam semesta, ayat-ayat *Kauniyah* dan meningkatkan keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, yang sejalan dengan kompetensi inti spiritual dalam Kurikulum 2013, maka pembelajaran dilakukan dengan memberikan makna-makna IPA berdasarkan nilai-nilai Islami. Carin (1997: 242) mengatakan bahwa apabila

pengajaran IPA diintegrasikan dengan nilai dan konsep-konsep yang lain, maka keduanya akan memperoleh keuntungan, dan menjadikan pengajaran lebih bermakna bagi siswa.

Rancangan proses pembelajaran dimulai dari kegiatan motivasi, melalui penyampaian materi pelajaran umum yang diperkaya dengan nilai-nilai agama dan penyampaian materi agama diperkaya dengan muatan-muatan pendidikan umum misalnya guru memulai proses pembelajaran dengan berdo'a bersama kemudian dilanjutkan dengan tadarus Al-Qur'an sekitar 10-15 menit, setelah itu dilanjutkan dengan penyampaian materi pelajaran. Misalnya ketika peserta didik belajar IPA untuk materi benda dan sifatnya, maka pada waktu yang sama diharapkan pelajaran itu dapat meningkatkan keyakinannya pada Allah Swt, karena dalam Islam telah diterangkan bahwa Allahlah yang besi dengan sifat-sifatnya yang wajib dipelajari oleh siswa sebagai keanekaragaman non hayati di bumi ini.

Pembelajaran IPA dapat dilakukan dengan berbagai jenis metode/ model diantaranya: *Inquiry*, Keterampilan Proses Sains (KPS), *Contextual*, *CLIS (Children learning in Science)*, dan Siklus Belajar. Berikut ini contoh penerapan pembelajaran IPA terintegrasi nilai-nilai Islami menggunakan metode *inquiry*.

Tabel 1. Pembelajaran *Inquiry* dengan Mengimplementasikan Kompetensi Syariah

Aspek	Memahami hubungan antara sifat bahan dengan penyusunnya dan perubahan sifat benda sebagai hasil suatu proses (Besi dan Sifatnya)
Kegiatan Pembuka	Pembukaan (salam, absen, orientasi materi, dll). <i>Engage</i> Guru menyampaikan ayat Al-Quran yang berhubungan dengan besi. Guru memberikan motivasi siswa berupa pertanyaan, misal: Mengapa Allah menciptakan besi? Apakah kita di dunia ini akan menggunakan besi? Apakah manfaat besi bagi kita?
Kegiatan Inti	<i>Explore</i> Siswa melakukan pengamatan tentang jenis-jenis benda: kayu, kaca, besi, kain, dan kertas. Guru membimbing agar siswa dapat membedakan benda yang sifatnya tetap kokoh (tidak rusak dan tidak hancur) setelah dipukul. <i>Explain</i> Berdasarkan hasil diskusi dari pengamatan siswa, guru menjelaskan mengapa ada beberapa benda yang tetap kokoh (tidak pecah dan tidak hancur) setelah dipukul, Guru menjelaskan mengapa Allah menciptakan besi, Guru menjelaskan manfaat besi bagi manusia. <i>Elaborate</i> Siswa diharapkan dapat menerapkan konsep, mensyukuri atas nikmat Allah yang telah menganugerahi besi yang sangat bermanfaat bagi manusia.
Penutup	<i>Evaluate</i> Siswa berkerjasama untuk mengecek pemahaman mereka. Guru memberikan feedback pada penjelasan siswa Guru bersama siswa membuat kesimpulan pembelajaran Guru dapat memberikan tes/soal yang dapat dikaitkan dengan kandungan nilai-nilai Islami.

Beberapa model/metode pembelajaran yang dapat diintegrasikan nilai-nilai Islam perlu dirancang seperangkat rencana dan pengaturan isi dan bahan pelajaran serta metode yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan proses pembelajaran (yang disebut sebagai kurikulum), sehingga dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Penyusunan kurikulum ini disesuaikan dengan kondisi sekolah masing-masing.

UCAPAN TERIMA KASIH

Secara pribadi, saya ucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyusunan artikel kajian ini, atas informasi dan ilmunya yang bermanfaat.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan kajian beberapa kepustakaan, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA di SD dapat dilakukan dengan beberapa metode/model pembelajaran dengan mengimplementasikan nilai-nilai Islami.

Saran

Berdasarkan temuan penelitian yang telah dibahas, sebaiknya dilakukan adanya perancangan seperangkat pembelajaran (berupa kurikulum, RPP, dan modul) yang mengimplementasikan nilai-nilai Islami sebelum melakukan pembelajaran mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Carin, R.B., 1997. *Teaching Modern Science (7th edition)*. Merrill Prentice Hall: New Jersey: Colombus Ohio: USA
- Euis Sumayah dan H. Ahmad Ismail. 2010. *Implementasi Konsep Pendidikan Islam Terpadu di SMP Islam Terpadu PAPB Pedurungan*. IAIN Walisongo: Semarang.
- Permendiknas No 22 tahun 2006
- Tomo Djudin. 2000. *Menyisipkan Nilai-nilai Agama dalam Pembelajaran Sains: Suatu Alternatif Mempelajari Keimanan Siswa*. Pendidikan Fisika FKIP. Universitas Tanjungpura. Pontianak.

PERANCANGAN PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MODEL KEMP PADA TOPIK BANGUN RUANG SISI DATAR KELAS VIII SMP

Agustan S.

Dosen Fakultas Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Makassar

e-mail: agus.sahabat@gmail.com

Abstrak

Untuk menciptakan pembelajaran yang baik dibutuhkan rancangan pembelajaran efektif yang memperhatikan unsur teknik, pendekatan dan metode-metode yang dapat memotivasi peserta didik aktif di kelas. Rancangan pembelajaran harus dimulai dengan memastikan bahwa suatu rancangan pembelajaran cocok dengan rencana pelaksanaan pembelajaran. Oleh karena itu, seorang guru harus tahu perkiraan-perkiraan akan kebutuhan belajar yang dibutuhkan siswa yang dijadikan sebagai informasi awal untuk menyusun persiapan pembelajaran. Kegiatan perancangan ini dilakukan dengan memilih sekolah sebagai sumber informasi dalam menyusun rancangan pembelajaran matematika kelas VIII SMP. Sekolah yang dipilih adalah SMPN 6 Watampone yang bertempat di Kabupaten Bone. Pemilihan ini didasarkan pada aspek efisiensi waktu dan keinginan guru matematika sekolah tersebut untuk bekerjasama dengan penulis. Perancang mengikuti urutan logis perancangan dalam model yang disarankan oleh Jerrold E. Kemp, yaitu dimulai dari (1) mengidentifikasi masalah pengajaran (*instructional problems*), (2) menganalisis karakteristik siswa (*learner characteristics*), (3) mengidentifikasi isi materi pelajaran (*subject content*) dan menganalisis komponen tugas (*task*); (4) menyusun tujuan pengajaran (*instructional objectives*); (5) mengurutkan *materi pelajaran* (*sequence content*) dalam tiap satuan pengajaran; (6) merancang strategi belajar mengajar (*instructional strategies*); (7) merencanakan metode penyampaian materi (*instructional delivery*) dalam pembelajaran dan pengajaran; (8) mengembangkan instrumen evaluasi (*evaluation*) untuk menilai pencapaian tujuan; (9) memilih media (*resources*) yang mendukung aktivitas pembelajaran.

Kata Kunci : Rancangan Pembelajaran, Model Kemp

PENDAHULUAN

Matematika sebagai “ilmu dasar” sekarang ini mempunyai peran penting dalam berbagai bidang kehidupan. Untuk itu tidak heran kalau matematika diberikan di semua jenjang sekolah, baik di pendidikan dasar, menengah maupun perguruan tinggi bahkan dalam bentuk pendidikan “informal”. Menyadari pentingnya penguasaan matematika, maka dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional) Pasal 37 juga menegaskan bahwa mata pelajaran

matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib bagi siswa pada jenjang pendidikan dasar dan menengah.

Pelaksanaan pengajaran matematika yang ideal adalah pengajaran matematika yang disesuaikan dengan perkembangan usia kronologis peserta didik, gaya belajar peserta didik pada setiap jenjang pendidikan. Kenyataan saat ini menunjukkan bahwa hasil pembelajaran matematika masih kurang maksimal. Berdasarkan hasil pengamatan penulis pada salah satu sekolah menengah pertama di kabupaten Bone ditemukan bahwa

sebagian siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar di kelas berantusias, interaksi berjalan lancar, siswa dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru, tetapi hanya waktu pembelajaran berlangsung. Setelah beberapa menit siswa sudah melupakan konsep yang barusan dipelajari. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan akhir pembelajaran yaitu pada saat merangkum materi pelajaran, sebagian siswa sudah melupakan materi yang baru saja diperoleh.

Kondisi belajar siswa seperti ini harus terus diupayakan untuk diperbaiki. Guru dalam proses belajar mengajar di Sekolah Menengah Pertama perlu menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan, dinamis namun terarah dalam mencapai tujuan pembelajaran. Untuk tujuan tersebut diperlukan strategi metode serta media yang tepat sehingga menunjang keefektifan proses pembelajaran.

Siswa sekolah menengah pertama umurnya berkisar antara 12 atau 13 tahun sampai 15 tahun. Menurut Piaget mereka berada pada operasi formal yaitu siswa sudah mampu berpikir lebih abstrak, mampu berpikir induktif dan deduktif, serta mampu berpikir logis dan probabilitas (Suparno, 2001). Olehnya itu proses pembelajarannya harus memperhatikan unsur-unsur dan kemampuan-kemampuan tersebut.

Berdasarkan hal tersebut, untuk menciptakan pembelajaran yang baik maka dibutuhkan rancangan pembelajaran efektif yang memperhatikan unsur teknik, pendekatan dan metode-metode penyampaian pembelajaran yang dapat mempengaruhi peserta didik lebih untuk termotivasi pada kegiatan pembelajaran di kelas yang dilaksanakan oleh pendidik atau guru.

MATERI

Rancangan pembelajaran harus dimulai dengan memastikan bahwa suatu rancangan

pembelajaran cocok untuk program atau rencana pelaksanaan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Oleh karena itu, seorang guru harus tahu perkiraan-perkiraan akan kebutuhan belajar yang dibutuhkan siswa dan dapat dijadikan sebagai informasi awal untuk menyusun atau merancang persiapan pembelajaran.

Persiapan pembelajaran pada hakikatnya memproyeksikan apa yang akan dilakukan oleh guru ketika akan mengajar di kelas. Persiapan mengajar menggambarkan suatu kegiatan memperkirakan atau memprediksi tindakan-tindakan yang akan dilakukan dalam kegiatan proses pembelajaran. Oleh karena itu, perancangan pembelajaran adalah bagian yang penting dari persiapan mengajar yang mestinya dilakukan oleh guru. Ada 4 (empat) unsur dasar yang merupakan kerangka acuan dan penting diperhatikan oleh guru dalam menyusun atau merancang suatu perancangan pembelajaran yang efektif yang sistematis, yaitu (a) untuk siapa program itu dirancang? (siswa, mahasiswa) (b) kemampuan apa yang anda inginkan sebagai guru kepada siswa anda sehingga materi perlu untuk dipelajari? (tujuan), (c) bagaimana isi pelajaran/materi bisa dipelajari dengan baik? (metode), dan (d) bagaimana anda sebagai guru dapat menentukan tingkat penguasaan pelajaran yang sudah dicapai oleh siswa anda? (evaluasi). Keempat unsur tersebut saling terkait dan dapat dianggap sebagai rencana perancangan pengajaran yang menyeluruh.

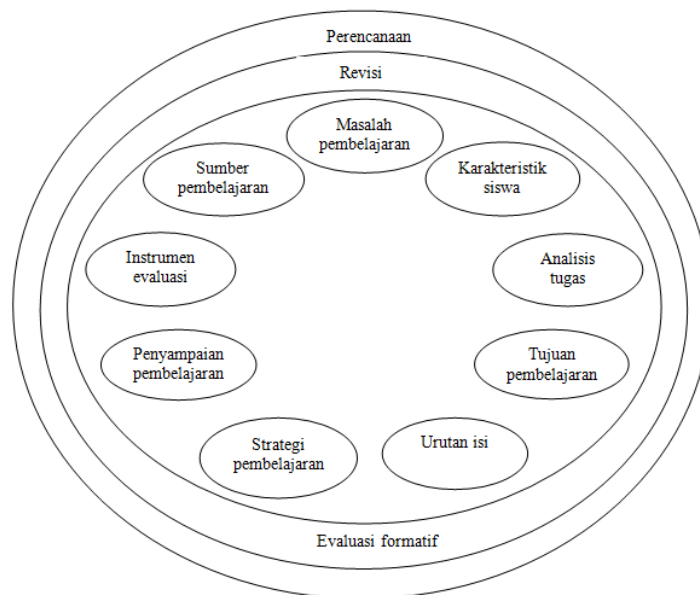
Namun, pada kenyataannya ada beberapa komponen tambahan yang juga penting untuk diperhatikan, yaitu:

- (1) Mengidentifikasi *masalah pengajaran (instructional problems)* dan menentukan tujuan perancangan suatu program pengajaran;
- (2) Mencermati *karakteristik siswa (learner characteristics)* yang mestinya mendapat perhatian selama perencanaan;

- (3) Mengidentifikasi *isi materi pelajaran* (*subject content*) dan menganalisis komponen-komponen *tugas* (*task*) yang berkaitan dengan tujuan;
- (4) Menyatakan *tujuan pengajaran* (*instructional objectives*) bagi siswa (yang akan dicapai dari segi materi pelajaran dan unsur tugas);
- (5) Mengurutkan *materi pelajaran* (*sequence content*) dalam tiap satuan pengajaran;
- (6) Merancang *strategi belajar mengajar* (*instructional strategies*), sehingga setiap siswa dapat mencapai tujuan yang telah dinyatakan;
- (7) Merencanakan *metode penyampaian materi* (*instructional delivery*) dalam pembelajaran dan pengajaran;
- (8) Mengembangkan instrumen *evaluasi* (*evaluation*) untuk menilai pencapaian tujuan;
- (9) Memilih *media* (*resources*) untuk mendukung aktivitas belajar mengajar.

Kesembilan komponen atau unsur ini akan membentuk suatu model rancangan pengajaran yang lengkap, bila dipadukan dengan keempat unsur dasar dalam perancangan pembelajaran.

Jerrold E. Kemp, Gary R. Morrison, dan Steven M. Ross, dalam bukunya *Designing Effective Instruction*, memadukan unsur-unsur penting dalam proses perancangan pengajaran tersebut menjadi suatu model rancangan pembelajaran yang komprehensif. Menurut Kemp (1994) bahwa desain perencanaan pengajaran yang lengkap mencakup 9 elemen yang digambarkan dalam diagram berikut:



Gambar 1.1 Elemen desain perencanaan pengajaran model Kemp.

Sumber: *Design Effective Instruction* oleh Kemp, dkk. 1994. Macmillan.

Model itu dibuat dengan pola berbentuk bulat telur (*ellips*) dan sengaja tidak dihubungkan dengan garis atau panah. Hal ini karena setiap guru atau perancang dapat melaksanakan

proses perancangan pengajaran dengan caranya sendiri, dimulai dari salah satu unsur yang mana saja, dan mengikuti urutan apa

saja yang menurutnya sesuai untuk program yang akan dilaksanakan.

Penggunaan bentuk bulat telur pada model ini, dimaksudkan untuk menunjukkan adanya saling ketergantungan antara kesembilan unsur tersebut. Bentuk ini memungkinkan adanya penambahan dan perubahan rencana perancangan pengajaran ketika proses itu berlangsung. Satu unsur dan unsur lainnya, pada model ini, sengaja *tidak* dihubungkan dengan garis atau panah, sebab garis penghubung antara unsur dengan garis atau panah akan menunjukkan urutan yang lurus, padahal diagram itu dimaksudkan untuk menunjukkan keluwesan dalam menggunakan kesembilan unsur tersebut.

Selanjutnya, guru perlu mengetahui bahwa proses perancangan pengajaran itu mestinya melibatkan pihak-pihak yang memiliki relevansi dengan perancangan suatu program pengajaran. Jerrold E. Kemp, dkk. menjelaskan peranan dan tanggung jawab 4 (empat) pihak yang seharusnya terlibat dalam perencanaan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi pengajaran. Keempat orang atau pihak tersebut, yaitu:

- Perancang pengajaran (instructional designer)
- Pengajar (instructor)
- Ahli materi pelajaran (subject-matter expert)
- Penilai (evaluator)

METODE PENELITIAN

Langkah awal dalam kegiatan tugas perancangan pembelajaran ini adalah memilih sekolah yang dapat dijadikan sebagai rekan kerja dan sumber informasi yang dapat membantu penyusun/penulis dalam menyusun rancangan pembelajaran khususnya mata pelajaran matematika kelas VIII SMP semester II tahun ajaran 2014/2015.

Sekolah yang dipilih adalah SMPN 6 Watampone yang bertempat di Bajoe,

Watampone, Kabupaten Bone. Pemilihan ini didasarkan pada aspek efisiensi waktu dan keinginan guru matematika sekolah tersebut untuk bekerjasama dengan penulis sebagai perancang untuk menyelesaikan penelitian ini, khususnya kerelaan meluangkan waktu untuk wawancara dengan perancang kaitannya dengan beberapa unsur yang penting diperhatikan dalam perancangan pengajaran.

Dalam proses perancangan ini, perancang mengikuti urutan logis perancangan dalam model yang disarankan oleh Jerrold E. Kemp, yaitu dimulai dari mengidentifikasi masalah pengajaran (*instructional problems*), kemudian menganalisis karakteristik siswa (*learner characteristics*), dan seterusnya, dilanjutkan searah dengan putaran jarum jam.

HASIL PENELITIAN

Sebelum mengumpulkan data, perancang terlebih dahulu menjadwalkan (*scheduling*) waktu pelaksanaan pengumpulan data. Pengumpulan data dilakukan pada hari Senin, 11 Mei 2015 melalui wawancara dengan Ibu Naimah, S.Pd., M.Pd (*participant*) dan audiens target sebanyak 32 siswa. Pedoman wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman wawancara terstruktur, yaitu pedoman wawancara berupa daftar pertanyaan tentang ‘kebutuhan yang dirasakan’ perlu ditingkatkan. Wawancara dengan guru mata pelajaran matematika kelas VIII SMP Negeri 6 Watampone dimaksudkan agar perancang dapat memperoleh informasi tentang kondisi atau masalah belajar mengajar secara umum yang dirasakan perlu ditingkatkan siswa kelas VIII yang akan duduk di kelas IX pada sekolah tersebut. Dalam wawancara ini, perancang hanya mencatat penuturan guru dan audiens target perihal yang ditanyakan, perancang tidak menggunakan alat perekam (*recorder*).

Informasi tentang kemampuan akademik dapat diketahui melalui catatan akademik siswa. Perancang menelusuri kemampuan akademik siswa kelas VIIIA melalui wawancara dengan guru mata pelajaran matematika kelas VIIIA, yaitu Naimah, S.Pd., M.Pd. Berikut ini adalah skrip wawancara antara perancang (P) dan Naimah, S.Pd., M.Pd (S).

- P : Berapakah banyaknya siswa yang bapak telah ajar selama kurang lebih satu tahun di kelas VIIIA ini yang akan duduk di kelas IXA?
- S : 32 orang
- P : Dari pengalaman bapak mengajarkan mata pelajaran matematika kelas VIII, materi apakah yang relatif mudah dipahami atau mudah diterima siswa?
- S : Materi yang agak mudah dipahami oleh siswa adalah materi fungsi.
- P : Terus sampai sejauh ini, berdasar pengalaman bapak, materi apakah yang masih sulit dipahami atau sulit diterima siswa?
- S : Materi yang sulit dipahami oleh siswa kelas VIIIA adalah persamaan garis singgung dan materi bangun datar terutama bangun datar segiempat karena masih ada yang belum menguasai materi bangun datar tersebut dengan baik.
- P : Secara umum, berdasar arsip bapak tentang skor hasil Ujian Akhir Semester mata pelajaran matematika pada semester I kemarin, berapakah banyaknya siswa yang dikategorikan tinggi, sedang, dan rendah?
- S : Kalau dipersentasekan, dari 32 siswa itu, sekitar 30% tinggi, 50% sedang, 20% rendah.
- P : Apakah bapak merasa ada yang kurang atau ada yang dibutuhkan untuk menunjang keberhasilan pembelajaran di kelas?
- S : Iya, yang dibutuhkan siswa mudah paham dan mengikuti materi dengan baik seharusnya menggunakan alat peraga.

Dari kutipan wawancara di atas, diperoleh informasi bahwa 32 siswa kelas VIIIA yang akan duduk di kelas IXA itu, sebagian besar memiliki kemampuan matematika yang tinggi (30%), yang berkemampuan sedang 50% dan sisanya 20% berkemampuan rendah. Namun demikian, materi yang masih sulit dipahami atau sulit diterima siswa adalah bangun ruang sisi datar terutama pada kegiatan menghitung luas

permukaan dan volume bangun ruang bersisi datar karena tidak menguasai materi bangun datar segiempat dan segitiga dengan baik.

Perancang menelusuri kepribadian dan sikap sosial siswa kelas VIIIA melalui wawancara dengan guru mata pelajaran matematika kelas VIIIA, yaitu Naimah, S.Pd, M.Pd. berikut ini adalah skrip wawancara antara perancang (P) dan ibu Naimah, S.Pd., M.Pd. (S).

- P : Berapakah rata-rata usia siswa yang bapak telah ajar kurang lebih selama satu tahun di kelas VIIIA ini?
- S : Rata-rata 14-15 tahun, karena rata-rata siswa memiliki tahun kelahiran 1998.
- P : Selain kemampuan matematika siswa, yang Bapak ungkapkan tadi. Apakah bapak mengetahui kepribadian masing-masing siswa bapak?
- S : Saya mengetahui tapi tidak semua. Ada yang pendiam dan ada juga yang suka nakal dan suka mengganggu teman ketika belajar di kelas.
- P : Kalau keaktifan yang positif dari siswa bapak selama pembelajaran?
- S : Ada beberapa anak yang aktif bertanya dan ketika ada kegiatan diskusi di kelas, banyak siswa yang aktif.
- P : Selain itu pak, bagaimana hasil pengamatan bapak selama ini tentang sikap sosial siswa bapak?
- S : Kalau sikap sosialnya, ada yang bersikap individu, kelompok dan ada juga yang suka kerjasama.

Dari kutipan wawancara di atas, diperoleh informasi bahwa dari 32 orang siswa kelas VIIIA, ditinjau dari kepribadian siswanya, diketahui bahwa ada yang

pendiam, ada yang suka usil atau mengganggu temannya saat pembelajaran berlangsung dan selebihnya biasa saja mengikuti pelajaran dengan baik. Adapun tinjauan dari sikap sosialnya, ada siswa yang senang dengan sifat individunya. Ada juga yang senang bekerjasama dalam kelompok diskusi kelas, membantu temannya dalam kerja kelompok, dan mendorong temannya untuk aktif bekerja dalam kelompoknya.

Di antara siswa dalam suatu kelas, mungkin ada yang berbudaya etnis dengan latar dan tingkah laku yang sangat berbeda dari siswa umumnya. Sehingga, karakteristik mereka harus diperhatikan dalam proses perancangan. Dengan demikian, perancang menelusuri kondisi tersebut melalui rentetan wawancara dengan guru kelas, Bapak Supriadi, S.Pd.

Berikut ini adalah skrip wawancara antara perancang (P) dan Supriadi, S.Pd., (S).

P : Apakah siswa yang bapak telah ajar selama satu tahun di kelas VIII ini, semuanya berasal dari Kab. Bone?

S : Ya semuanya berasal dari Bajoe dan sekitarnya, tepatnya wilayah Kabupaten Bone

Dari kutipan wawancara di atas, diperoleh informasi bahwa dari 32 orang siswa kelas VIIIA yang tidak lama lagi duduk di kelas IXA itu, semuanya berasal dari kabupaten Bone.

Siswa yang dikategorikan cacat adalah siswa yang cacat jasmani dan cacat indera, seperti tuli dan buta (warna), kesulitan berbicara, dan lemah ingatan. Setiap jenis siswa cacat memiliki keterbatasan unik dan meminta perlakuan khusus. Sejumlah penyandang cacat jasmani mampu mengikuti pelajaran di kelas seperti biasa, tetapi adapula yang tidak.

Perancang menelusuri kondisi siswa kelas VIIIA itu melalui rentetan wawancara dengan gurunya, Ibu Naimah, S.Pd., M.Pd. Ketika perancang menanyakan kepada Ibu Naimah, S.Pd., M.Pd. tentang kondisi siswa, beliau menyatakan bahwa semua siswanya normal atau tidak ada yang cacat.

Mengenal gaya belajar unik seseorang, penting dilakukan dalam merencanakan pengajaran. Hasil riset menunjukkan bahwa ada siswa yang dapat belajar melalui ceramah dan membaca bahan tertulis, ada yang dapat belajar secara lebih baik melalui pendekatan visual, sementara yang lain melalui berbagai aktivitas mengotak-atik benda. Secara umum,

ada 3 (tiga) preferensi sensori yang juga biasa diistilahkan gaya belajar, yaitu visual, auditori, dan kinestetik.

Menurut Ibu Naimah, S.Pd., M.Pd., siswanya lebih senang mendengarkan penjelasan darinya atau apa yang dia demonstarsikan di depan kelas kemudian dilanjutkan dengan latihan mengerjakan soal-soal sampai pada kegiatan penyelesaian soal tersebut yang dlakukan oleh gurunya. Selain informasi tersebut, perancang juga menggunakan instrumen yang telah ada yang dikutip dan diadaptasi dari buku: Chislett, V & Chapman, A. 2005. *VAK Learning Style Self-Assessment Questionnaire*. Instrumen penilaian gaya belajar dan kondisi belajar siswa tersebut ditunjukkan pada Lampiran 6.

Instrumen tersebut diberikan terbatas kepada 32 orang siswa untuk diketahui gaya belajarnya. Kemudian dianalisis dan digunakan untuk menentukan gaya belajar cenderung yang dimiliki oleh siswa.

Jika dari semua pertanyaan (30 soal) yang diberikan, siswa menjawab lebih dari 15 pilihan jawaban A, maka dominasi gaya belajarnya adalah visual, jika lebih dari 15 pilihan jawaban B, maka dominasi gaya belajarnya adalah auditory dan jika lebih dari 15 pilihan jawaban C, maka dominasi gaya

belajarnya adalah kinestetik. Dari instrument lembar penilaian yang diberikan kepada 32 siswa tersebut, diperoleh informasi bahwa:

- 1) 18 siswa yang memiliki gaya belajar auditori
- 2) 10 siswa yang memiliki gaya belajar visual
- 3) 4 siswa yang memiliki gaya belajar kinestetik

PEMBAHASAN

Berikut ini adalah deskripsi proses perancangan pengajaran matematika untuk siswa Kelas VIII SMPN 6 Watampone, Semester II, dengan mengikuti urutan logis Model Jerrold E. Kemp dimana menurut Kemp (1994) bahwa desain perencanaan pengajaran yang lengkap mencakup 9 elemen yang dijabarkan sebagai berikut:

A. Mengidentifikasi Masalah Pembelajaran

Perancang melakukan asesmen kebutuhan untuk mengidentifikasi masalah pembelajaran dan pengajaran matematika yang secara umum terjadi pada siswa Kelas VIII SMP 6 Watampone. Dalam melakukan asesmen kebutuhan, perancang melalui 4 (empat) fase, yaitu Perencanaan (*Planning*), Pengumpulan Data (*Collecting Data*), Penganalisisan Data (*Analyzing Data*),

dan Persiapan Laporan Akhir (*Final Report*).

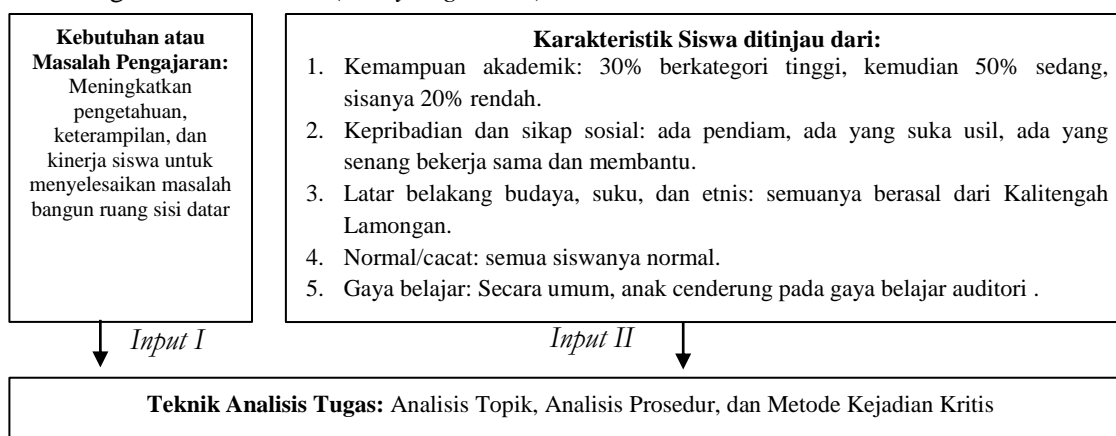
B. Mengidentifikasi Karakteristik Siswa

Setidaknya ada 5 (lima) hal yang berkaitan dengan karakteristik siswa yang penting untuk diidentifikasi, yaitu kemampuan akademik, kepribadian dan sikap sosial, latar belakang budaya dan etnis, normal–cacat, dan gaya belajar. Selanjutnya, dilakukan wawancara terstruktur untuk memperoleh informasi tentang hal penting tersebut dengan menggunakan pedoman wawancara yang diadaptasi dari Wayan (1993).

C. Melakukan Analisis Tugas

Analisis tugas atau analisis isi (*content*) dilakukan dengan bersandar pada dua *input*, yaitu batasan masalah pengajaran (*instructional problems*) dan informasi tentang karakteristik siswa. Dari *input* tersebut, diharapkan diperoleh *output* analisis tugas berupa dokumentasi isi (*content*) yang akan dimasukkan ke dalam materi pengajaran. Selain itu, *output* ini juga akan menjadi *input* untuk merancang tujuan pengajaran (*instructional objectives*).

Prosedur pelaksanaan analisis tugas (*task analysis*) dapat diilustrasikan seperti pada gambar berikut.



Gambar 1.2 Prosedur Pelaksanaan Analisis Tugas

D. Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Dalam proses perancangan ini, pengembangan tujuan–tujuan pengajaran tersebut dilakukan dengan berdasarkan pada hasil analisis tugas yang telah diperoleh dengan menggunakan teknik tertentu (dalam perancangan ini, perancang memilih analisis topik dan analisis prosedur) sebagaimana yang telah diuraikan di atas. Hasil rumusan tujuan pengajaran ini, selanjutnya akan digunakan sebagai dasar untuk mengurutkan isi dan memperkenalkan isi materi kepada siswa.

Dalam proses perancangan ini, perancang memfokuskan pada fungsi pertama, yaitu tujuan pengajaran sebagai alat pengembangan (*development tool*). Berdasarkan Tabel Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Mata Pelajaran Matematika SMP Kelas VIII Semester II Topik Bangun Ruang Sisi Datar, Kompetensi Dasar 5.3., yaitu *menghitung luas permukaan dan volume kubus, balok, prisma dan limas*, maka tujuan pembelajaran setelah mempelajari bab ini, diharapkan siswa dapat:

- (1) Menemukan rumus luas permukaan kubus, balok, prisma dan limas,
- (2) Menghitung luas permukaan kubus, balok, prisma dan limas
- (3) Menemukan rumus volume kubus, balok, prisma dan limas,
- (4) Menghitung volume kubus, balok, prisma dan limas.

E. Mengurutkan Isi, Menentukan Cara Memperkenalkan Isi Materi Kepada Siswa

Setelah mengembangkan tujuan pembelajaran, selanjutnya adalah menentukan urutan yang paling tepat untuk menyajikan isi yang berkaitan dengan tiap tujuan pengajaran, kemudian

menentukan bagaimana memperkenalkan satuan pengajaran kepada siswa.

F. Menentukan Strategi Pengajaran

Strategi pengajaran adalah penentu urutan dan metode pengajaran untuk mencapai suatu tujuan. Urutan pelaksanaan pengajaran didasarkan pada jenis isi (*content*) dan kinerja (*performance*) yang telah ditentukan pada *bagian Mengembangkan Tujuan Pengajaran*. Dengan demikian, strategi pengajaran yang dipilih mendeskripsikan suatu metode pengajaran yang optimum untuk mencapai tujuan pengajaran berdasarkan jenis isi (*fakta, konsep, prinsip dan aturan, prosedur, keterampilan antarpribadi, dan sikap*) dan kinerja (*mengingat atau aplikasi*).

G. Menentukan Metode Pengajaran

Berdasarkan tujuan dan strategi pengajaran serta hasil analisis karakteristik siswa, maka metode pengajaran materi bangun ruang sisi datar dapat dideskripsikan sebagai berikut.

- Metode Pengajaran Fakta dan Konsep
Penyampaian fakta dilakukan dengan menggunakan metode ceramah (*guru menyampaikan lambang dan definisi bangun ruang sisi datar*) dan visualisasi (*guru menuliskan lambang/symbol dan definisi berbagai bangun ruang sisi datar di papan tulis*). Penyampaian konsep dapat dilakukan dengan menggunakan metode demonstrasi dan experimental.
- Metode Pengajaran Prinsip dan Aturan
Berdasarkan strategi pengajaran di atas, yaitu integrasi demonstrasi dan *guided discovery*, maka penyampaian prinsip dan aturan dilakukan dengan menggunakan metode demonstrasi dan eksperimental.

H. Mengembangkan Instrumen Evaluasi

Penilaian terhadap kemampuan matematika siswa menyangkut fakta, konsep, prinsip dan aturan, dan prosedur tercakup dalam penilaian dalam ranah kognitif. Penilaian terhadap keterampilan interpersonal, penilaian sikap dan penilaian diri siswa tercakup dalam penilaian afektif. Penilaian diri siswa terhadap pelajaran dikembangkan untuk mengukur sejauhmana keberhasilan guru membuat siswa senang terhadap pembelajaran matematika.

I. Penggunaan Media Pembelajaran

Berdasarkan materi yang akan diajarkan dalam perancangan perangkat pembelajaran ini, maka perancang berencana menggunakan media dan alat peraga kertas kartun atau dus bekas mie instant atau sejenisnya baik yang berbentuk kubus maupun yang berbentuk balok, yang dapat membantu mempermudah siswa menguasai materi yang akan diajarkan pada proses pembelajaran di kelas. Selain itu, disediakan LKS (lembar kerja siswa), soal-soal latihan dan buku paket SMP kelas VIII tentunya yang berhubungan dengan materi Bangun Ruang Sisi Datar yang menuntun siswa untuk menemukan dan menguasai materi tersebut dengan bimbingan dari guru.

PENUTUP

Simpulan

Untuk memulai suatu kegiatan pembelajaran diperlukan suatu perancangan yang baik agar apa yang diinginkan dari suatu kegiatan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Perancangan pembelajaran matematika sekolah, berarti perancangan instruksi belajar, pelaksanaan pembelajaran, dan assesment. Pembelajaran adalah suatu komunikasi fungsional antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa, dalam rangka untuk mengubah sikap dan pola pikir dari siswa tersebut.

Dalam makalah perancangan pembelajaran matematika ini, penulis menggunakan acuan dari buku dengan judul *Designing Effective Instruction* yang ditulis oleh Jerrold Kemp. Dalam buku yang ditulis oleh Kemp tersebut ada empat elemen dasar untuk merencanakan desain pembelajaran yaitu: siswa, tujuan, metode, dan evaluasi.

Sehingga dengan memperhatikan elemen dasar tersebut perancang mencoba untuk menyusun perangkat pembelajaran yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Siswa (LKS) untuk materi Bangun Ruang Sisi Datar di kelas VIII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 6 Watampone. Sedangkan instrumen penilaian sikap, yang terdiri dari instrumen penilaian keterampilan interpersonal dan perilaku berkarakter yaitu penilaian sikap dan penilaian diri siswa, diadaptasi dari buku *Meaningful Assessment: A Manageable and Cooperative Process*.

DAFTAR PUSTAKA

- Chislett, V & Chapman, A. 2005. VAK Learning Styles Self-Assessment Questionnaire.
- Johnson, D. W. & Johnson, R. T. 2002. *Meaningful Assessment: A Manageable and Cooperative Process*. Boston: Allyn & Bacon, A Pearson Education Company.
- Kemp, J. E., Morrison, G. R., & Ross, S. M. 1994. *Designing Effective Instruction*. New York: Macmillan College Publishing Company.
- Nurkencana, Wayan. 1993. *Pemahaman Individu*. Surabaya: Penerbit Usaha Nasional.
- Rahaju, E.B. dkk. 2008. *Contextual Teaching and Learning Matematika Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII, Edisi 4*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

PENUMBUHAN *SOFT SKILL* SISWA DALAM PROSES PEMBELAJARAN

Restu Mufanti

Dosen Pendidikan Bahasa Inggris, Muhammadiyah University of Ponorogo
mufanti@yahoo.com

Abstrak

Artikel ini bertujuan untuk merefleksi dan menjelaskan tentang penumbuhan *soft skill* siswa dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran didalam kelas identik dengan pemberian ilmu pengetahuan dari guru ke peserta didik dengan tujuan untuk mencerdaskan peserta didik. Pemberian materi pelajaran ini disebut pula dengan pemberian *hard skill*. Akan tetapi pemberian *hard skill* tidaklah cukup untuk membekali siswa dalam kehidupan bermasyarakat ataupun lingkungan kerja. Disinilah perlunya penumbuhan *soft skill* untuk memberikan keseimbangan *hard skill yang dimiliki siswa*. Untuk mencapai tujuan tersebut, dalam proses pembelajaran perlu terus dilatih untuk menumbuhkan *soft skill* siswa berupa sikap tanggung jawab, disiplin diri, jujur, ramah, beretika, kreatif, bekerja keras dan percaya diri. Sikap-sikap tersebut akan membawa siswa kearah kecerdasan emosional yang baik (Emotional Intelligence). Peran guru sangatlah penting untuk bisa memberikan *soft skill* dalam setiap proses pembelajaran. Dengan penumbuhan sikap-sikap tersebut diyakini bisa membawa siswa dalam bersosialisasi yang baik di lingkungan sekolah, masyarakat dan kerja.

Kata kunci: Soft skill, Proses Pembelajaran

PENDAHULUAN

Mencerdaskan peserta sudah menjadi kewajiban kita yang mendedikasikan hidup kita didunia pendidikan sebagai guru. Guru mencerdaskan peserta didik dengan memberikan ilmu pengetahuannya sesuai dengan bidangnya. Guru bidang studi Matematika akan memberikan ilmu dan pengetahuan mengenai Matematika ke peserta didik, guru bidang studi Biologi akan memberikan ilmu dan pengetahuannya mengenai ilmu Biologi, begitupun guru bidang studi Bahasa Inggris akan mengajarkan ilmu dan pengetahuan mengenai Bahasa Inggris. Tidaklah mungkin seorang guru bidang studi matematika akan mengajarkan ilmu dan pengetahuan dari bidang studi lain seperti Bahasa Inggris. Dengan kata lain guru bidang studi akan mengajarkan dan memberikan ilmu dan pengetahuan sesuai bidang studinya. Ilmu-

ilmu yang diajarkan tersebut bisa disebut dengan bidang *hard skill* dimana diharapkan penguasaan *hard skill* akan mampu mencerdaskan siswa. Tapi pertanyaanya, apakah cukup pemberian bidang *hard skill* tersebut ke siswa?, adakah bidang lain yang perlu dipelajari oleh siswa? . Pemberian *hard skill* tidaklah cukup untuk membekali siswa mampu hidup dilingkungan sekolah, hidup bermasyarakat dan hidup didunia kerja. Dibutuhkan skill tambahan lain yang harus dikuasai oleh siswa untuk menjadi siswa yang unggul. Skill yang dibutuhkan tersebut yaitu *soft skill*. Lalu pertanyaanya, adakah guru bidang studi *soft skill*?. Tentu saja tidak ada guru khusus pada bidang *soft skill*. Ini menjadi tanggung jawab kita semua sebagai guru dalam bidang studi apapun untuk menumbuhkan *soft skill* siswa pada setiap proses pembelajaran. Artikel ini menjelaskan dan merefleksi mengenai pentingnya

penumbuhan soft skill pada diri siswa dalam proses pembelajaran. Ethaiya juga mendefinisikan tentang konsep hard skill sebagai skill akademik, pengalaman dan tingkatan untuk mencapai keahlian, sebaliknya soft skill merupakan pengembangan diri, berinteraksi, berkomunikasi, keterampilan bertukar pikiran dengan sesama. Dia juga mengemukakan dari kajian banyak literature bahwa hard skill hanya memberikan kontribusi sebesar 15% untuk kesuksesan seseorang, dan 85% kesuksesan didapat dari soft skill. Banyak pemilik perusahaan menginginkan dan membutuhkan pekerja-pekerja yang teguh, berakal, beretika, mandiri memiliki komunikasi yang efektif, bersedia bekerja dan belajar dan memiliki sikap yang positif. Dia menjabarkan bahwa soft skill meliputi sikap yang positif, keterampilan berkomunikasi, keterampilan kepribadian yang baik, mendengarkan dengan efektif, mampu mengatur waktu, keterampilan berkomunikasi, dan percaya diri dengan penuh antusias, yang bisa menciptakan ketercapaian yang besar dalam lingkungan kompetisi.

PEMBAHASAN

Kupasan pada artikel ini berisi penjabaran makna soft skill dan sikap-sikap soft skill dan penumbuhan soft skill dalam proses pembelajaran. Dilengkapi dengan contoh-contoh penumbuhan soft skill yang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran.

Soft Skill

Soft skill adalah sifat sosiologis yang merujuk pada sifat kepribadian, keselarasan social, kemampuan berbahasa, kebiasaan personal, keramahan, dan optimisme seseorang yang menempatkan orang pada tingkatan (Bancino dan Zevalkink, 2011). Ethaiya (2010) mendefinisikan soft skill

sebagai Kemampuan untuk menangani perasaan seseorang dan memahami perasaan orang lain dalam setiap situasi yang diberikan yang mampu membantu kecerdasan akademik / kapasitas kognitif (IQ) dengan pemahaman masalah secara manusiawi. La France (2009) mendefinisikan Soft skill sebagai istilah sederhana untuk sistem yang kompleks pada sifat dan kebiasaan yang pada umumnya dibutuhkan oleh perusahaan. Dia mencontohkan beberapa soft skill yang harus dimiliki oleh seseorang seperti; kepercayaan, fleksibilitas, kejujuran, dan integritas, kemampuan untuk melihat sesuatu dari perspektif yang berbeda, optimisme dan akal sehat. Soft skill yang paling dicari dan populer adalah pemecahan masalah, berfikir inventif, kemampuan untuk berkompromi, bernegosiasi dan membujuk, kemampuan untuk membimbing, mengajar, berkomunikasi, jaringan dan melakukan public speaking skill lainnya mencakup kemampuan untuk mengikuti arahan - bahkan ketika mereka tak terucap; pemahaman apa yang perlu dilakukan dan melakukannya, memiliki sopan santun dan bersikap sopan, mencari kesempatan untuk melanjutkan pendidikan, melakukan pekerjaan secara menyeluruh dan benar dan kemampuan untuk mengakui dan memperbaiki kesalahan. Bartel (2011) pada sebuah presentasi konferensi di TESL Toronto juga mengemukakan tentang soft skill yang didefinisikan sebagai kombinasi dari kesadaran diri, kesadaran budaya, keterampilan interpersonal, dan gaya komunikasi verbal dan non-verbal yang mana bisa menimbulkan sikap yang sopan khususnya didunia bisnis dan tempat kerja. Bartel menambahkan bahwa setiap elemen memberikan peran yang penting untuk menjaga hubungan yang baik didunia kerja sama halnya hubungan yang baik dengan tetangga ataupun masyarakat; jadi pengetahuan mengenai soft skill yang merupakan aturan yang tidak tertulis pada

penerimaan sikap bisa membantu setiap orang. Survey yang diterbitkan oleh National Association of Colleges and Employers (NACE) tahun 2002 menghasilkan temuan mengenai soft skill dari hasil jajak pendapat pada 457 pengusaha bahwa Indeks Prestasi hanyalah nomor 17 dari 20 kualitas yang dianggap penting dari seorang yang lulus dari bangku sekolah maupun kuliah. Semua elemen soft skill seperti cara berkomunikasi, integritas, kemampuan bekerja sama, etos kerja, berinisiatif, mampu beradaptasi, kemampuan analitik, kemampuan berorganisasi, percaya diri, dan kemampuan memimpin menjadi kualitas di peringkat atas yang dibutuhkan pengguna lulusan.

Refleksi diatas menjadi penjabar bahwa soft skill sangat dibutuhkan untuk mampu membawa lulusan pendidikan menjadi manusia yang unggul. Kemampuan ini disimpulkan sebagai Emotional Intelligence atau Soft Skills. Siswa yang memiliki keterampilan ini memiliki potensi berkinerja baik di tempat kerja dan bisa menjadi jalan untuk penghubung yang baik di semua bidang kehidupan mereka. Bila dibandingkan dengan hard skill, soft skill sangat dihargai oleh pimpinan karena menemukan soft skill pada diri orang sangatlah sulit menemukan La France (2009). Dunia pendidikan harus mampu menjembatani keseimbangan antara hard skill dan soft skill. Begitupun orang tua siswa harus mampu memahami bahwa kemampuan kognitive bukan menjadi target dari kesuksesan siswa. Banyak ragam masalah terjadi terkait dengan attitude para siswa seiring dengan canggihnya teknologi. Seperti contohnya, banyak siswa yang mengirimkan pesan ke gurunya melalui sosial media seperti WhatsApp atau Blacberry dengan bahasa yang tidak formal atau bahasa gaul ‘alay’ dengan pengiriman pada waktu yang tidak tepat ‘off-work’. Banyak pula siswa yang tidak tersenyum atau menyapa ketika bertemu

gurunya atau mereka menyapa seperti menyapa temanya. Perubahan sikap seiring dengan teknologi yang mereka gunakan memperlihatkan tidak adanya soft skill pada diri siswa. Disini peran dunia pendidikan sangat dibutuhkan untuk bisa memberikan sosialisasi bagi guru, orang tua dan peserta didik. Sosialisasi penerapan soft skill bagi guru sangat diperlukan karena guru mempunyai peran penting untuk mencerdaskan siswa. Para guru selalu berproses dengan siswa dalam proses pembelajaran, maka dalam proses pembelajaran tersebutlah guru diharapkan mampu menumbuhkan aspek-aspek soft skill pada diri siswa. Ketika guru mengajarkan aspek hard skill untuk meningkatkan kognitif siswa, disitupula guru secara implisit guru harus mampu menumbuhkan aspek-aspek soft skill siswa.

Penumbuhan Soft Skill Dalam Proses Pembelajaran

Soft skill tidak bisa didapat secara instan ‘shortcut’, ini perlu ditumbuhkan setiap saat karena soft skill berhubungan dengan bagaimana hati orang bisa peka dan tersentuh ‘touching the heart’. La France (2009) menekankan bahwa soft skill adalah kebiasaan yang harus dibudidayakan dari waktu ke waktu lebih dari sifat-sifat bawaan mereka. Sehingga perlu penumbuhan soft skill siswa sejak usia dini dan terus berlanjut sampai pendidikan tertinggi. Sekolah yang mampu meluluskan siswa-siswanya dengan soft skill yang bagus akan nampak pada seberapa banyak siswa dari sekolahan tersebut yang terserap didunia kerja. Para pengguna lulusan akan mempercayai sekolah-sekolah atau perguruan tinggi yang mampu meluluskan siswa dengan soft skill yang bagus. Seperti yang diungkapkan oleh Bancino dan Zevalkink (2011) pelatihan soft skill yang terintegrasi secara langsung dengan program pembelajaran akan menghasilkan

lulusan-lulusan yang lebih sukses dan itu akan meningkatkan permintaan ekonomi secara global. Ini tugas para pendidik untuk bisa menumbuhkan soft skill dalam proses pembelajaran. Untuk menumbuhkan soft skill para pendidik juga perlu dilatih karena para pendidik juga harus mempunyai soft skill yang bisa menjadi contoh bagi peserta didik.

Ethaiya (2010) mengatakan soft skill yang dipelajari adalah tingkah laku yang membutuhkan latihan dan difokuskan pada penerapan. Lebih lanjut dia menjelaskan bahwa pelatihan pada soft skill membutuhkan latihan yang kuat yang berorientasi pada siswa dan membantu siswa dalam membangun dan mengembangkan soft skill mereka untuk berkomunikasi, penggunaan bahasa Inggris yang efektif, surat menyurat dalam bisnis, berpresentasi, bekerjasama dalam tim, kepemimpinan, manajemen waktu, diskusi grup, interview dan keterampilan kepribadian. Disini perlu diperhatikan bahwa sekolah harus mempersiapkan dahulu para gurunya dengan pelatihan-pelatihan soft skill dan lingkungan sekolah harus bisa menjadi lingkungan yang bisa menjaga dan menumbuhkan soft skill. Setelah sekolah dan para pendidik mampu menjaga aspek-aspek soft skill yang dimiliki, itu akan menjadi pondasi yang kuat untuk menumbuhkan soft skill siswa. Tentu saja, sekolah juga harus secara rutin memberikan pelatihan-pelatihan soft skill kepada para guru.

Sebagai langkah awal, sekolah tidak harus menumbuhkan semua soft skill pada siswa. Sekolah harus mempunyai target yang bisa dijadikan visi, soft skill apa yang menjadi penciri dari sekolah tersebut. Sebagai contohnya adalah sekolah mempunyai 3 target soft skill yang harus dimiliki siswa dan melekat pada setiap sikap siswa; 1) Disiplin diri, 2) Bekerja sama, 3) Perduli sesama. Untuk menumbuhkan tiga soft skill tersebut, sekolah sudah harus menyiapkan

lingkungan dan gurunya. Ketika para siswa pertama kali masuk ke sekolah tersebut, cerminan sikap disiplin diri, bekerja sama yang baik dan perduli dengan sesama harus sudah terlihat.

Penumbuhan soft skill siswa dalam proses pembelajaran bisa dilakukan dengan berbagai cara yang terkonsep dengan baik. Guru dalam awal proses pembelajaran harus menunjukkan sikap disiplin diri dengan datang dikelas tepat waktu dan mengakhiri jam pelajaran juga tepat waktu. Kebiasaan ini harus terus menerus dilakukan, andaikanpun guru datang terlambat harus ada penjelasan sebelumnya kepihak sekolah sehingga staf sekolah bisa menginformasikan keterlambatan guru ke kelas dengan alasan yang bisa diterima. Untuk menumbuhkan sikap kerja sama, guru bisa memberikan tugas-tugas dalam bentuk tim. Dalam kegiatan tim tersebut, guru bisa melakukan pengamatan pada setiap siswa apakah siswa sudah bisa bekerja sama dengan timnya atau tidak. Dari hasil pengamatan di awal tersebut, guru akan tahu siapa siswa yang sudah bisa bekerja sama, siapa siswa yang kurang dalam bekerja sama dan siapa siswa yang belum mampu bekerjasama. Indikator untuk mengukur apakah siswa bisa bekerja sama atau tidak, bisa dilihat dari keaktifan siswa selama proses belajar dengan timnya. Indikator siswa aktif apabila ditemukan ciri-ciri perilaku seperti sering bertanya kepada guru atau siswa lain, mau mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, mampu menjawab pertanyaan, senang diberi tugas belajar, dan lain sebagainya dan semua ciri perilaku tersebut pada dasarnya bisa ditinjau dari dua segi yaitu segi proses dan dari segi hasil (Yasa: 2010).

Bilamana dari hasil pengamatan ditemukan ketidakaktifan siswa dalam bekerjasama dengan timnya, maka guru harus mampu membangun siswa untuk bisa kerjasama. Kerjasama bisa dibangun dengan

dimulai dari menumbuhkan sikap semangat dan bertanggung jawab dalam bekerjasama. Guru bisa memberikan tugas-tugas kecil ke tiap anggota tim atau grup, kemudian hasil dari tugas-tugas kecil tersebut dikumpulkan untuk didiskusikan dengan grupnya. Disini guru bisa memberikan penghargaan ‘reward’ bagi siswa maupun bagi grup yang bisa menghasilkan tugas dengan baik, pemberian reward merupakan stimulus agar siswa terbiasa untuk merespon tugas-tugas guru dengan baik. Dalam menumbuhkan kerjasama, guru juga harus memberikan pemahaman kepada siswa mengenai menghargai pekerjaan teman dan bertoleransi. Kebiasaan-kebiasaan tersebut haruslah terus dilatih karena pembentukan sikap itu perlu dilatih.

Sikap ketiga yang akan ditanamkan sebagai contoh adalah perduli sesama. Perduli sesama memberikan efek psikologis yang luar biasa bagi siswa. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Mufanti (2015) untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam berkomunikasi didalam kelas, hasil dari kusioner dan interview pada siswa, disimpulkan bahwa siswa butuh keperdulian dari guru dan antar teman untuk membangun kepercayaan diri mereka dalam berkomunikasi. Guru bisa menumbuhkan sikap perduli sesama dalam proses pembelajaran dengan banyak cara, salah satu cara adalah dengan siswa bisa diminta untuk meminjamkan bolpoin kepada siswa lain kalau ada siswa yang tidak membawa bolpoin, atau siswa tidak mentertawakan apabila temanya melakukan kesalahan dalam menjawab pertanyaan. Hal-hal tersebut merupakan tindakan kecil, namun tindakan kecil tersebut mampu membawa dampak yang besar.

Tiga soft skill tersebut harus tercermin pada diri siswa sampai terbawa di kehidupan sosial dan sampai siswa lulus dari sekolah tersebut. Kalau siswa bisa

mencapai tiga soft skill tersebut, penanaman soft skill lain perlu ditambahkan seperti kreatif, jujur, ramah, beretika, bertanggung jawab, mampu berkomunikasi dengan baik, dan sebagainya. Semua aspek soft skill tersebut pada dasarnya bisa ditumbuhkan melalui proses-proses pembelajaran. Guru perlu berfikir dan bertindak kreatif untuk menciptakan iklim soft skill secara implisit pada proses pembelajaran. Ketiga contoh penumbuhan soft skill dalam proses pembelajaran diatas bisa dijadikan contoh penumbuhan soft skill dalam kegiatan pembelajaran.

Guru mempunyai peran yang besar dalam proses pembelajaran sehingga diharapkan guru harus mampu mengembangkan aspek-aspek soft skill pada diri siswa. Guru harus mampu menciptakan iklim-iklim soft skill dalam proses pembelajaran dan mampu berfikir kreatif. Guru sebagai contoh yang nyata bagi siswa harus mampu menunjukan sikap-sikap soft skill nya dan juga harus mempunyai strategi supaya siswa secara tidak sadar mengadaptasi sikap-sikap guru tersebut. Sekolah, guru dan orang tua juga perlu bekerjasama untuk menumbuhkan soft skill siswa. Mereka harus mampu menjadi contoh bagi siswa. Karena cara yang paling sederhana selain kreativitas adalah ‘modeling’; pemberian contoh sikap soft skill secara langsung. Seperti yang ditulis oleh La France (2009) cara termudah dan cara paling berharga untuk menanamkan keterampilan soft skill adalah untuk menjadi model mereka. Ketika siswa melihat orang tua mereka, konselor, guru dan orang dewasa lainnya menunjukkan keterampilan ini mereka tidak hanya memahami nilai dan merasa terinspirasi untuk mengadopsi mereka, mereka melihat bagaimana dan kapan harus menerapkannya. Misalnya, ketika guru bekerja melalui masalah bersama-sama dengan siswa di kelas mereka, siswa melihat bagaimana kompromi dan negosiasi

kerja. Di sisi lain, guru dapat menunjukkan soft skill optimisme. Pemberian permainan, pembentukan grup, bermain peran, pemutaran video soft skill ketika mengajar juga bisa menjadi pendekatan didalam kelas untuk menumbuhkan soft skill siswa. Banyak pendekatan-pendekatan mengajar yang bisa disisipkan nilai-nilai soft skill yang membuat siswa mengadaptasi sikap-sikap soft skill tersebut tanpa mereka menyadarinya

PENUTUP

Simpulan

Dari uraian definisi dan pentingnya soft skill juga cara-cara menumbuhkan soft skill siswa dalam proses pembelajaran bisa disimpulkan bahwa soft skill sangatlah penting untuk ditanamkan pada diri siswa secara terus menerus melalui proses pembelajaran untuk menjadikan siswa yang cerdas dan unggul yang bisa diterima di masyarakat dan pengguna lulusan. Contoh-contoh penumbuhan soft skill pada uraian sebelumnya bisa dijadikan contoh bagi pendidik yang bisa dikembangkan sesuai keadaan kelas dan siswa karena pada dasarnya gurulah yang tahu bagaimana membawa kelas tersebut sehingga siswa bisa mendapatkan soft skill. Kerjasama yang baik dari sekolah, guru dan orang tua sangatlah diperlukan karena dalam proses pendidikan pihak-pihak tersebutlah yang bisa dijadikan panutan bagi siswa. Bisa dikatakan soft skill membuat orang menjadi pribadi yang menyenangkan. Soft skill adalah keterampilan belajar, bagaimana menjadi pribadi yang menyenangkan, bermain bersama, kapan dan di mana untuk menggunakan perilaku kita, pengembangan rahmat sosial, cara mengatasi konflik, bagaimana menyampaikan penghargaan dengan belajar untuk mengatakan 'tolong' dan 'terima kasih,' mengembangkan sikap keramahan dan optimisme, belajar bagaimana menggunakan bahasa dengan cara yang

membujuk orang lain. Soft skill dapat menyebabkan siswa untuk tumbuh lebih baik, siap untuk dunia yang menanti mereka (Ethaiya: 2010).

Saran

Hard skill itu penting untuk memberikan pengetahuan pada siswa, tetapi soft skill pada kenyataannya sangat dibutuhkan di kehidupan social dan pengguna lulusan. Disarankan bagi sekolah untuk mempunyai target minimal soft skill yang harus dimiliki oleh siswa. Penumbuhan atmosfer soft skill dilingkungan sekolah juga diperlukan untuk menunjang kesuksesan program, pemberian pelatihan soft skill bagi pendidik juga dibutuhkan. Saran yang paling penting adalah pendidik harus bisa menjadi contoh penumbuhan soft skill siswa dan pendidik harus mampu mengintegrasikan soft skill dalam proses pembelajaran. Diharapkan pula dengan membaca artikel ini, para pihak yang terlibat dalam proses penumbuhan soft skill siswa bisa mengetahui apa itu soft skill dan pentingnya soft skill dan bagaimana menumbuhkan soft skill dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Bancino, Randi dan Zevalkink, Claire. 2007. Soft skills: the new curriculum for hard-core technical professionals. Techniques 82.5. Gale Power Search Web.
- Bartel, Joan. 2011. Soft skills: What, why and how to teach them in ESL classes using Office Soft Skills. Article is presented at the TESL Toronto Spring Conference.
- Ethaiya, Mangala. S. 2010. Need and Important of soft Skills in Students. Vol 11. # Jan- June. Associate Professor in English.
- LaFrance, Aricia E. 2009. Helping Students Cultivate Soft Skills. Diambil dari www.aricialafrance.com pada tanggal 9 Oktober 2015.

Mufanti, Restu. 2015 The Supporting Factors and Barriers of Students Communicative Activities in A Speaking Class. Article is presented in International conference. Bali: TEFLIN.

INTERNALISASI PARADIGMA USHUL FIQH MELALUI PEMBELAJARAN INOVATIF

Roudhlotul Jannah

Dosen Fakultas Agama Islam UNISMA
el_roudho@yahoo.co.id

Abstrak

Umat Islam harus bersyukur karena telah dianugerahi dua sumber intelektual yang sangat kaya, yakni al-Quran dan as-Sunnah. Dengan dua sumber ini umat Islam bisa terus membangun dan menjaga bangunan peradabannya dimanapun dan sampai kapanpun. Namun, perlu pula diakui bahwa budaya akademis umat Islam dalam mengejawentahkan teks-teks wahyu dan mengkomunikasikannya dengan problematika kekinian sedikit demi sedikit semakin langka, seolah hanya lembaga fatwa yang punya otoritas melakukannya. Hal inipun berimplikasi pada anak-anak didik yang cenderung bersikap pasif dalam menyikapi problematika keumatan. Dampak terburuk dari kondisi ini, jika terus dibiarkan, akan dapat mengurangi tingkat kepercayaan umat Islam sendiri pada kapabilitas Islam untuk menjawab tantangan zaman. Dalam ranah ini, ilmu ushul fiqh sebagai khazanah keilmuan yang telah dibangun oleh *ulama' salafus shalih* mendapatkan momentumnya. Paradigma Ushul Fiqh yang dinamis dapat menjadi umpan sekaligus pijakan utama melejitkan kembali nalar kritis yang positif dari umat Islam. Dalam rangka untuk itu, diperlukan pembelajaran yang inovatif agar paradigma ushul fiqh ini bisa dipahami anak didik sebagaimana mereka memahami ‘bahasa ibu’ mereka.

Kata kunci: internalisasi, paradigam ushul fiqh, pembelajaran inovatif.

PENDAHULUAN

Beberapa tahun lalu, saat penulis baru berkenalan dengan ilmu Ushul Fiqh, kesan pertama yang muncul adalah betapa ilmu ini adalah ilmu yang serius, dengan metode belajar yang serius, literatur yang berbahasa Arab, kompleksitas pembahasan, membuat kesimpulan yang muncul adalah bahwa ilmu ini adalah ‘ilmu langit’ yang hanya bisa dipahami oleh orang-orang tertentu.

Kesimpulan yang demikian terus bertahan sampai penulis mendapati sebuah inspirasi yang disampaikan oleh *Hujjatul Islam* Imam Ghazali dalam kitab beliau *al-mustashfa*. Beliau menyampaikan bahwa al-Quran dan As-Sunnah merupakan *intellectual resources* yang sangat kaya, bagaikan pohon yang akan terus berbuah sampai kapanpun. Hanya saja, produktivitas pohon tersebut

tidak akan bisa dinikmati oleh siapapun jika tidak ada yang memetik buah-buahannya.

Maka, hukum-hukum (*al-ahkam*) adalah buah-buahannya. Adapun al-Quran, as-sunnah serta *ijma'* adalah pohon yang berbuah (*al-mutsmir*). Cara mengambil buahnya adalah dengan ilmu ushul Fiqh dan pemetik buahnya adalah mujtahid. (*al-mustatsmir*).¹

Sebuah ilustrasi yang sederhana tapi mengena, hingga beliau mampu menjelaskan betapa penting kedudukan ilmu ushul fiqh dan mujtahid sebagai pemetik hukumnya.

Tentu bisa dibayangkan bagaimana jadinya jika tidak ada satupun orang yang bisa berperan sebagai ‘pemetik buah’ atau

¹ Abu Hamid Muhammad bin Muhammad al-Ghazali, *al-Mustashfa min 'ilm al-ushul*, (Beirut: Dar al-kutub al-'ilmiyyah, 2000), 15.

tidak ada yang tahu bagaimana cara mengambil buah tersebut. Bisa jadi, pohon tersebut tidak bisa dinikmati oleh siapapun, meskipun semua orang bisa menyaksikan bahwa pohon tersebut senantiasa berbuah.

Demikian pula al-Quran dan as-sunnah, meskipun keduanya senantiasa dapat menjawab tantangan zaman, akan tetapi jika tidak ada yang bisa menggali hukum tersebut maka tidak ada orang yang bisa menikmati buah-buahannya. Jika kondisi ini berkelanjutan, maka bisa dipastikan kepercayaan umat terhadap dua sumber hukum ini akan memudar, seolah-olah masa waktunya telah berlalu (expired) dan umat harus membuat sendiri solusi dari permasalahan-permasalahan mereka.

Ushul fiqh merupakan sebuah kaidah dan metode berfikir yang dinamis yang diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi kaum muslimin untuk menjadi cara mencari solusi dari teks-teks wahyu bagi seluruh problem kehidupan.

Ketika ushul fiqh menjadi sebuah paradigma berpikir kaum muslimin, bisa kita saksikan betapa kaum muslimin begitu produktif dalam berkarya. Sebut saja abad kedua Hijriyah.² Dimana bisa kita sebutkan nama-nama besar intelektual dan karya-karya besarnya seperti Abu Hanifah (w.150 H) pendiri madzhab Hanafi, Abu Yusuf (w.182 H) pengarang kitab *al-Kharraj* yang membahas tentang sistem keuangan negara Islam, Muhammad ibn Hasan Asy-Syaibani (w.189 H), Malik bin Anas (w. 197 H) dengan karyanya *al-Muwaththa'* sekaligus pendiri madzhab Maliki, Imam Syafi'i (w. 204 H) dengan karyanya *ar-Risalah* dalam bidang ushul fiqh dan *al-Umm* dalam bidang

Fiqh, Ahmad bin Hanbal (w.241 H) pendiri madzhab Hanbali, beserta murid-murid beliau dan nama-nama besar lainnya.

Kecermelangan tradisi keilmuan ini berangkat dari tradisi berpikir *tasyri'* di kalangan umat Islam, yang selanjutnya berhasil di susun oleh Imam Syafi'i dalam kitab *ar-Risalah* beliau sebagai sebuah metodologi Fiqih paling lengkap dan sistematis di zamannya.³

Sehingga, kemunduran tradisi keilmuan ini pun menurut Hafidz Abdurrahman terjadi sebagai akibat ditutupnya pintu ijtihad sejak pertengahan abad ke 4 H/10 M, yang merupakan kelanjutan ditinggalkannya kaidah berpikir ijtihadi.⁴

Disinilah ilustrasi Imam Al-Ghazali tentang posisi ilmu Ushul ini menjadi penting untuk dijadikan sebagai filosofi pengajaran ilmu Ushul Fiqh.

Peran Penting Aspek Kognitif

Secara faktual, pemahaman seseorang tentang sesuatu akan membentuk tingkah lakunya kepada sesuatu itu. Apabila pemahaman seseorang terhadap sesuatu itu benar, maka benar pula sikapnya, dan begitu juga sebaliknya.

Perbedaan sikap juga akan tampak dari orang yang membenci dan menyukai sesuatu itu.

Ketika ilmu Ushul dibungkus dengan wajah 'ilmu langit', maka menjadi wajar jika mahasiswa memposisikan diri jauh darinya. Dalam tataran ilmu psikologi, aspek kognitif memiliki peran penting dalam pembentukan perilaku. Menurut Dobson, Setidaknya, ada tiga proposisi fundamental dalam konseling kognitif-perilaku (KKP); 1) aktivitas kognitif

² Menurut Hudhari Bik, abad ke-2 sampai pertengahan abad ke-4 merupakan abad keemasan perkembangan hukum Islam. Lihat Hudhari Bik, *Tarikh Tasyri' al-Islamiy*, (Semarang: Darul Ikhyah, 1980), 331. Lihat juga Manna' al-Qathan, *Tarikh Tasyri' al-Islamiy*, (Riyadh: Maktabah al-Ma'arif, 1996), 321.

³ Dedi Ismatullah, *Sejarah Sosial Hukum Islam*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), 285-286.

⁴ Hafidz Abdurrahman, *Ushul Fiqih: Membangun Paradigma berpikir Tasyri'*, (Bogor: Al-Azhar Press, 2003), 1-2.

mempengaruhi tingkah laku; 2) aktivitas kognitif memungkinkan untuk diawasi dan diubah, 3) perubahan perilaku yang diharapkan dapat dicapai melalui perubahan kognitif.⁵

Dari aspek kognitif inilah kita berharap internalisasi paradigma ushul fiqh bisa bermula. Kurang lebih, ada tiga tahapan yang bisa dilakukan; pertama, berangkat dari memposisikan ilmu ushul sebagai cara untuk memetik buah dari pohonnya, yang jika tidak ada ilmu ini maka buah-buah dari pohon al-Quran dan as-Sunnah tersebut akan tetap berada di pohon dan tidak akan bisa dinikmati oleh siapapun. Jika ilmu ini adalah ilmu -yang mau tidak mau- harus digunakan untuk menggali hukum, maka mempelajarinya adalah sebuah keharusan.

Kedua, aspek kognitif yang harus dibangun adalah bahwa Ushul Fiqh tidak hanya merupakan sebuah ilmu, tetapi juga sebuah metode berfikir yang lazim dipelajari dan digunakan oleh seorang muslim dalam menentukan status hukum segala aktifitas dalam kehidupan sehari-hari. Dengan metode berfikir tasyri' inilah umat Islam pernah menjadi kiblat peradaban dunia.

Ketiga, berkaitan dengan tahapan sebelumnya, maka penting untuk memunculkan keingintahuan dan perasaan tertantang untuk mempelajari Ushul Fiqh. Salah satunya dengan meminta mahasiswa mengaplikasikan teori yang dipelajari dalam kasus-kasus yang sudah ditentukan secara berjenjang, dimulai dengan analisa sederhana secara personal, hingga analisa yang sulit dan harus dipecahkan bersama-sama. Dengan memberikan latihan-latihan analisa sederhana, dan apresiasi bagi mahasiswa yang mampu menuntaskannya, diharapkan bisa memunculkan rasa percaya diri mereka hingga mereka tertantang untuk menganalisis kasus dengan 'level' yang lebih tinggi.

PEMBAHASAN

Problem Based Instruction: Salah Satu Metode Pembelajaran Inovatif

Problem Based Instruction adalah model pembelajaran yang berlandaskan paham konstruktivistik yang mengakomodasi keterlibatan siswa dalam belajar dan pemecahan masalah otentik.⁶

Dalam pembelajaran Ushul Fiqh, mahasiswa bisa dilibatkan dalam pemecahan masalah dan mengidentifikasinya sesuai topik pembelajaran.

Contoh pertama tentang topik *al-hukmu al-wadh'iy*, adapun pembahasannya mencakup *sabab, syarat, mani'*, *'azimah dan rukhsah, shihah, fasid dan buthlan*. Setelah pengajar menjelaskan materi secara umum beserta contoh, lalu pengajar meminta mereka untuk menganalisa ayat atau hadits untuk mencari hubungan antar beberapa variabel, apakah itu termasuk hubungan sebab-akibat, syarat-masyrut, dan begitu seterusnya. Bekal yang diberikan adalah kata kunci untuk masing-masing kategori, sebagai berikut:

1. Keberadaan Sebab memastikan adanya akibat, dan ketiadaannya memastikan ketiadaan sebab.
2. Keberadaan Syarat tidak mengharuskan adanya masyruth, tetapi keberadaan masyruth mengharuskan keberadaan syarat.
3. Mani' lawan dari sebab.
4. 'Azimah: hukum asal, rukhsah: keringanan dari hukum asal.

Lalu, mahasiswa diminta menganalisa teks-teks sebagaimana yang di paparkan dalam table berikut:

Level 1

Temukan Hubungan antar variabel yang digaris bawahi dalam teks berikut:	
Hubungan	Teks
Jawaban:	أَقِمِ الصَّلَاةَ لِذُلُوكِ الشَّمْسِ إِلَى غَسَقِ اللَّيْلِ... (٧٨)
Sebab	يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قُمْتُمْ إِلَى

⁵ Dedi Herdiana Hafid, *Konseling kognitif Perilaku*, (Bandung: UPI, 2010), 3.

⁶ Arends, R.I. *Learning to Teach*, (Singapore: Mc Graw HillBook Company, 2011), 396.

	الصَّلَاةَ فَأَغْسِلُوا وُجُوهَكُمْ... (٦)
	إذا كان دم الحيضة فإنه أسود يعرف فإذا كان ذلك فأمسك عن الصلاة

Level 2

Temukan Hubungan antar variabel yang digaris bawahi dalam teks berikut:	
Hubungan	Teks
	إذا زالت الشمس فصلوا
	لا يرث المسلم الكافر
	لأنكاح إلا يولي
	إِنَّمَا حَرَّمَ عَلَيْكُمُ الْمَيْتَةَ وَالدَّمَ وَلَحْمَ الْخَنَازِيرِ وَمَا أَهَلَ بِهِ لَغَيْرِ اللَّهِ فَمَنْ اضْطُرَّ غَيْرَ بَاغٍ وَلَا عَادٍ فَلَا إِثْمَ عَلَيْهِ

Level 3

Temukan Hubungan antar variabel yang digaris bawahi dalam teks berikut:	
Hubungan	Teks
	السارق والسارقة فاقطعوا أيديهما
	ما كان في الخزان فيه القطع إذا بلغ ثمن المجن
	صوموا لرؤيته و أفطروا لرؤيته
	من نام عن صلاة أو نسيها فليصلها إذا ذكرها

Begitu seterusnya latihan diberikan sesuai kebutuhan. Latihan ini di desain untuk dikerjakan secara mandiri/personal. Namun, Analisa dari jawaban, baik dari sisi argumentasi dan implikasi hukumnya bisa menjadi bahan diskusi bersama di kelas, dengan tetap mengapresiasi keaktifan kelas.

Contoh kedua untuk pembahasan Qiyas. Salah satu indikator pembelajarannya adalah mahasiswa mampu membedakan antara sebab, 'illat dan hikmah dari suatu hukum. Indikator ini dimaksudkan untuk memahami rukun Qiyas yaitu 'illat sehingga bisa berlatih untuk menentukan mana yang bisa menjadi 'illat dan mana yang bukan. Masih dengan menggunakan model pembelajaran yang sama, hanya saja, latihan ini bisa dikerjakan secara berkelompok.

Kata kunci yang diberikan adalah perbedaan antara sebab, 'illat dan hikmah sebagai berikut:

1. Perbedaan 'illat dan Sebab

Sebab	'illat
Sabab adanya hukum (secara praktis)	Pembangkit (al-Ba'its) adanya hukum
Menunjukkan adanya hukum, bukan al-ba'its →adanya kewajiban	Menjadi penjelasan kenapa disyariatkan/diwajibkan
Sabab muncul/ada sebelum adanya hukum	Ada bersamaan dengan hukum
Sabab bersifat khusus, tidak bisa diqiaskan	Bisa diqiaskan

2. Perbedaan 'illat dan hikmah

'Illat	Hikmah
Pembangkit (al-Ba'its) adanya hukum	Tujuan dari disyariatkannya hukum atau hasil dari dilaksanakannya hukum
Menjadi penjelasan kenapa disyariatkan/diwajibkan	Posisinya sama dengan posisi kisah-kisah atau ikhbar yang tidak digunakan dalam penggalan hukum
Ada bersamaan dengan hukum	Bisa terwujud bisa tidak
Bisa diqiaskan	

Adapun lembar kerja untuk bahan diskusi kelompok adalah menganalisis permasalahan yang disediakan untuk diklasifikasikan pada kelompok 'illat, sebab atau hikmah.

No	Soal	Hubungan dan alasan
1.	Marah dan larangan hakim bersidang	Hubungan: 'illat. Alasan: Marah dapat mengganggu persidangan, sifat marah bisa diqiaskan pada sifat lain yang juga mengganggu persidangan
2.	Keadilan dan ketentuan pembagian warisan	

3.	Sholat dan terhindar dari perbuatan keji dan munkar	
4.	Tergelincirnya matahari dan waktu sholat	
5.	Menghidupkan tanah dan hak kepemilikan tanah	
6.	Mabuk dan larangan khamar	
7.	Cacing pita dan Larangan memakan Babi	
8.	Muallaf dan hak mendapatkan zakat	
9.	Melalaikan sholat dan haramnya berjual beli saat sholat jumat	
10.	Bertaqwa dan kewajiban berpuasa	

Kelompok diskusi juga bisa mencantumkan pendapat mujtahid yang menurutnya kuat sebagai landasan argumentasinya. Semua Jawaban bisa menjadi bahan diskusi di kelas dengan adu argumentasi sehingga semua anggota kelas bisa terlibat.

PENUTUP

Simpulan

Model Pembelajaran yang inovatif sangat diperlukan untuk memandu proses belajar secara efektif. Dan secara khusus, model pembelajaran yang inovatif merupakan proses ‘ice breaking’ dari kelesuan mempelajari ilmu Ushul Fiqih karena tidak mengaplikasikan secara langsung.

Dengan pembelajaran yang inovatif, diharapkan mahasiswa dapat lebih mudah memahami dan merasa tertantang untuk terus mempelajarinya. Tentu target utama tidak sampai pada taraf mengantarkan mahasiswa

menjadi mujtahid, karena ilmu Ushul Fiqh hanya satu dari sekian ilmu yang dibutuhkan untuk menjadi (bahkan) seorang mujtahid pemula. Akan tetapi target utama dari inovasi pembelajaran ini semata-mata merupakan ikhtiyar agar umat Islam ini bisa kembali memiliki kerangka berpikir tasyri’ yang produktif menjawab segala tantangan zaman. Wallahu a’lam bi as-Showab.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Hafidz. 2003. *Ushul Fiqih: Membangun Paradigma berpikir Tasyri’*, Bogor: Al-Azhar Press.
- Al-Ghazali, Abu Hamid Muhammad bin Muhammad. 2000. *al-Mustashfa min ‘ilm al-ushul*, Beirut: Dar al-kutub al-‘ilmiyyah.
- al-Qathan, Manna’. 1996. *Tarikh Tasyri’ al-Islamiy*, (Riyadh: Maktabah al-Ma’arif.
- Arends, R.I. 2011. *Learning to Teach*, Singapore: Mc Graw HillBook Company.
- Bik, Hudhari. 1980. *Tarikh Tasyri’ al-Islamiy*, Semarang: Darul Ikhyah’.
- Hafid, Dedi Herdiana. 2010. *Konseling kognitif Perilaku*, Bandung: UPI.
- Ismatullah, Dedi. 2011. *Sejarah Sosial Hukum Islam*, Bandung: Pustaka Setia.

KEBIJAKAN PENDIDIKAN BERKEMAJUAN MELALUI INOVASI PEMBELAJARAN YANG BERKEADABAN

Yogi Prasetyo

Staf Pengajar Ilmu Hukum Universitas Muhammadiyah Ponorogo

yogi_prasetyorais@yahoo.co.id

Abstract

Kebijakan tentang inovasi pembelajaran yang dimunculkan di dunia pendidikan selama ini menggarap aspek lahiriah manusia, sedangkan aspek batiniah kurang mendapat perhatian. Sehingga mengakibatkan perkembangan pendidikan yang justru menurunkan peradaban manusia. Diperlukan kebijakan pendidikan yang dapat membentuk manusia secara utuh, yaitu kebijakan pendidikan yang berkemajuan melalui inovasi pembelajaran yang berkeadaban. Yang menjadi inti masalah dalam tulisan ini adalah bagaimana realitas kebijakan pendidikan tentang inovasi pembelajaran dan bagaimanakah konsep kebijakan pendidikan berkemajuan melalui inovasi pembelajaran yang berkeadaban.

Realitas buruk dari kebijakan pendidikan melalui inovasi pembelajaran yang tidak mampu membentuk manusia seutuhnya dapat dilihat dari ciri-ciri sebagai berikut; dominasi sains, pengkotak-kotakkan ilmu pengetahuan, keduniawian, formalis, ketidak sesuaian idealitas dengan realitas, syarat kepentingan dan kapitalistik. Kebijakan yang baik harus memperhatikan faktor-faktor historis, sosiologis, politis, filosofis dan yuridis.

Kaitan dengan kebijakan inovasi pembelajaran, kata berkeadaban diambil dari bahasa Indonesia yang artinya ketinggian tingkat kecerdasan lahir dan batin. Untuk menjelaskannya digunakan pemikiran Imam al-Ghazali tentang makna ilmu pengetahuan lahir dan batin. Yang dimaksud ilmu pengetahuan lahir adalah ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan amal anggota badan, sedangkan ilmu pengetahuan batin adalah ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan amal hati dan yang berjalan atas anggota badan baik yang adat atau ibadat.

Sehingga dapat disimpulkan dari kebijakan pendidikan berkemajuan melalui inovasi pembelajaran yang berkeadaban mampu membentuk manusia yang utuh.

Keywords: kebijakan, berkemajuan, inovasi, berkeadaban

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan mengalami perkembangan yang sangat pesat, diantaranya ditandai dengan munculnya berbagai macam jenis inovasi pembelajaran yang disajikan dalam dunia pendidikan sekarang ini. Mulai dari inovasi pembelajaran yang sederhana sampai inovasi yang canggih. Kesemua inovasi tersebut dilakukan untuk tujuan kebaikan mutu kualitas hasil pembelajaran. Dengan ilmu pengetahuan manusia berusaha menghasilkan sesuatu yang baru dan lebih dari yang sebelumnya.

Hampir seluruh model inovasi pembelajaran selama ini menggarap aspek lahiriah manusia, seperti pemikiran yang ilmiah, rasional dan empirism. Sedangkan aspek batiniah yang sifatnya diluar itu kurang mendapat perhatian. Akhirnya terjadi perbandingan yang terbalik, yaitu perkembangan pendidikan yang justru menurunkan peradaban manusia sebagai makhluk Tuhan yang memiliki derajat paling tinggi menjadi makhluk Tuhan yang menjadi perusak peradaban.

Inovasi yang dikembangkan di dunia pendidikan yang hanya menggarap dari segi lahiriah manusia dan tanpa diimbangi dengan menggarap segi batiniah manusia hanya akan menghasilkan manusia yang tidak utuh. Jika dibiarkan terus-menerus pendidikan ini hanya akan menghasilkan robot-robot cerdas yang bekerja sesuai dengan program yang ditanamkan di otaknya dan mengabaikan hal-hal lain yang tidak terkait dengan alam pikirannya.

Perlukan kebijakan pendidikan yang dapat membentuk manusia secara utuh, yaitu kebijakan pendidikan yang berkemajuan untuk meningkatkan kualitas hasil pembelajaran. Artinya kebijakan pendidikan yang melihat masa depan sebagai suatu kemajuan disegala aspek kehidupan manusia, tidak hanya lahir yang bersifat keduniawian saja, tetapi maju juga batiniah yang sifatnya akherat.

Inovasi pembelajaran yang berkeadaban sebagai kebijakan pendidikan yang berkemajuan menjadi penting untuk menciptakan manusia yang utuh. Begitu pentingnya peran pendidikan dalam kehidupan manusia, sehingga maju mundurnya suatu kaum menurut M. Natsir (2008: 79) tergantung pada pendidikan. Inovasi pembelajaran menjadi faktor yang berpengaruh besar terhadap kualitas hasil belajar, termasuk output dari proses pembelajaran yang berupa kompetensi ditentukan juga oleh inovasi pembelajaran. Sehingga inovasi pembelajaran yang dapat menghasilkan manusia yang utuh menjadi sebuah kebijakan yang mampu membawa kemajuan. Dari uraian tersebut di atas, maka rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana realitas kebijakan pendidikan tentang inovasi pembelajaran?
2. Bagaimanakah kebijakan pendidikan berkemajuan melalui inovasi pembelajaran yang berkeadaban?

PEMBAHASAN

1. Realitas Buruk Kebijakan Pendidikan Melalui Inovasi Pembelajaran Yang Tidak Mampu Membentuk Manusia Secara Utuh

Seperti yang telah diuraikan dalam pendahuluan di atas bahwa kebijakan pendidikan yang diimplementasikan dalam berbagai bentuk inovasi pembelajaran belum berhasil. Realitas buruk dari kebijakan pendidikan melalui inovasi pembelajaran yang tidak mampu membentuk manusia seutuhnya dapat dilihat dari ciri-ciri sebagai berikut:

a. Dominasi sains

Pembelajaran yang sedang digalakkan oleh pemangku kebijakan pendidikan lebih mengutamakan penguasaan sains dan teknologi. Hal itu dapat dilihat dari kurikulum sebagai hasil kebijakan pendidikan yang dalam implementasi dilapangan melalui proses pembelajaran merupakan domain dari ilmu pengetahuan yang sifatnya saintis dan teknologis. Pembelajaran yang seperti itu, mengacu pada paradigma positivistik dalam ilmu pengetahuan. Yaitu paradigma yang mengutamakan rasional dan empirisme, semua harus dapat diterima oleh akal manusia dan dapat dibuktikan secara nyata oleh pancaindera manusia. Padahal ilmu pengetahuan yang diperoleh akal manusia ada batasannya, sehingga ilmu pengetahuan tidak akan mampu mengatasi semua permasalahan yang ada di dunia ini, terlebih permasalahan yang telah diskenario sedemikian rupa dalam sistem kehidupan seolah-olah hal itu di luar kemampuan manusia (Arief Sidharta. 2008: 7-11). Manusia hidup terasa kering dari sifat-sifat kemanusiaan. Bahkan antar sesama manusia tidak saling mengenal dan tidak mau berhubungan dengan alasan tidak ada kepentingan.

b. Pengkotak-kotakan ilmu pengetahuan

Ilmu pengetahuan merupakan anugrah dari Tuhan yang diberikan kepada manusia untuk digunakan mewujudkan

kehidupan yang baik. Ilmu pengetahuan dipahami secara terpisah dan terbagi-bagi menjadi beberapa bagian yang satu dengan yang lain tidak ada hubungan.

c. Ukuran keduniawian

Kepentingan dunia yang semakin besar menuntut manusia untuk dapat menggunakan ilmu pengetahuan sebagai alat pemuas. Ilmu pengetahuan hanya dibatasi pada ilmu pengetahuan yang dapat digunakan untuk hidup manusia di dunia. Sedangkan kehidupan akhirat yang justru menjadi kehidupan abadi bagi manusia menjadi kurang penting. Ilmu pengetahuan yang mengarahkan manusia pada kehidupan duniawi, telah menutupi pandangan manusia adanya alam akhirat. Sehingga manusia sekarang cenderung berpikir secara duniawi dan mengenyampingkan akhirat.

d. Formalitas

Untuk mewujudkan prosedur yang formalistik, manusia sering mengenyampingkan esensi sebenarnya. Prosedur formal penting sebagai tertib administrasi dan sebagai bukti pertanggungjawaban. Tetapi lebih penting lagi adalah apa yang menjadi inti sari dari itu semua.

Inovasi pembelajaran yang formalis membentuk manusia untuk menjadi baik, tertib dan indah ternyata hanya berlaku seketika itu saja dan setelahnya menjadi manusia yang tampak seperti apa aslinya. Sehingga tidak aneh jika sekarang terjadi banyak permasalahan kejahatan yang dilakukan oleh manusia yang berpendidikan, mulai dari korupsi, narkoba, miras, tindak asusila, pelanggaran HAM, pembunuhan, perampokan dan berbagai kasus kriminalitas lain. Pembelajaran yang menekankan pada aspek prosedur formal akhirnya mereduksi hal-hal penting dan pokok.

e. Ketidak sesuaian antara idealitas dan realitas

Pendidikan menjadi alam bebas tendensi dan kepentingan tertentu, sehingga idealitas manusia menjadi penting. Dalam pembelajaran pasti manusia disuguhkan berbagai idealitas dari ilmu pengetahuan, ironisnya manusia dihadapkan pada alam nyata yang bertolak belaka dengan itu.

Bangunan pendidikan yang tersusun rapi, menjadi berantakan dan tiada guna ketika ilmu pengetahuan yang dipertahankan tidak mampu untuk menjawab realitas hidup.

f. Syarat dengan kepentingan tertentu

Pendidikan menjadi komoditas ekonomis bagi para mafia di dunia pendidikan. Mereka berusaha untuk mengkomersialisasikan pendidikan. Berbagai proyek model pembelajaran berkedok pengembangan kurikulum menjadi alat saja. Bahkan sekarang banyak bermunculan lembaga bimbingan belajar yang merupakan lahan bisnis bagi mafia pendidikan. Pendidikan memang memerlukan modal, akan tetapi bukan berarti dapat mencari keuntungan sebesar-besarnya di dunia pendidikan.

g. Kapitalisme

Pendidikan yang berkualitas hanya diperoleh dengan modal yang besar. Bagi orang tua yang ingin memasukkan anaknya di lembaga pendidikan bonafit, maka harus dengan biaya besar. Hal itu membuktikan pendidikan telah menjadi wilayah kapital. Padahal pendidikan yang sebenarnya tidak diukur dari jumlah modal yang dikeluarkan. Seperti pemikiran Ki Hajar Dewantara, yang memelopori pendidikan dari bawah, agar semua umat manusia mendapat pendidikan untuk bekal hidup dimasa depan yang lebih baik.

Bahwa kapital menjadi faktor utama dalam dunia pendidikan. Banyak contoh kasus yang terjadi akibat penyalahgunaan keuangan dilingkup pendidikan. Korupsi

tidak hanya terjadi di lingkup birokrasi pemerintahan, tetapi sekolah dan dinas pendidikan mulai mengikuti budaya tersebut. Banyak sumber pendanaan dan nuansa kapital dalam pengelolaan pendidikan.

Banyak praktek pendidikan yang menggunakan dana cukup besar, namun hasil yang didapat kurang memberikan pengaruh terhadap peningkatan kualitas mutu hasil pendidikan. Banyaknya metode dan teknik pembelajaran yang memerlukan biaya tinggi, seperti penggunaan teknologi modern dan peralatan canggih masih belum dapat diaplikasikan secara nyata. Sehingga inovasi pembelajaran hanya baik baik ketika diajarkan di dalam kelas dan timpang ketika dipraktekkan di lapangan.

2. Kebijakan Pendidikan Berkemajuan Melalui Inovasi Pembelajaran Yang Berkeadaban Dalam Membentuk Manusia Yang Utuh

Kebijakan pendidikan memiliki andil yang besar terhadap peningkatan kualitas sumber daya manusia. kebijakan yang baik, terarah jelas dan punya cara pandang yang luas dan jauh kedepan menjadi kunci utama dalam mengembangkan dunia pendidikan. Kebijakan pendidikan akan diwujudkan secara konkrit dalam sebuah model inovasi pembelajaran. Sehingga kebijakan pendidikan hendaknya memberikan arah untuk pengembangan inovasi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, yaitu membentuk manusia seutuhnya.

Suatu kebijakan yang baik harus memperhatikan faktor-faktor tertentu yang dapat mempengaruhi berhasil atau tidaknya kebijakan tersebut, yaitu:

a. Historis

Kebijakan yang akan dikeluarkan harus lebih baik dari kebijakan yang sebelumnya, sehingga faktor sejarah menjadi penting dalam merancang, membentuk dan mengimplementasikan kebijakan. Jika kita

melihat kebijakan pendidikan Indonesia yang hasilnya belum mampu untuk meningkatkan kualitas pendidikan, maka sebaiknya diadakan analisis kajian terhadap kebijakan pendidikan dari tahun-tahun sebelumnya. Agar permasalahan pendidikan di Indoensia dapat segera diatasi. Hampir dari setiap pergantian pemimpin bangsa ini diikuti dengan pergantian kebijakan, khususnya di bidang pendidikan.

Jika kita objektif menilai kualitas pendidikan Indonesia jaman dulu dengan jaman sekarang, maka dapat kita katakan kualitas pendidikan jaman dulu lebih berhasil. Pasalnya kebijakan pendidikan jaman dulu benar-benar dapat membentuk manusia Indonesia yang memiliki karakter dan jiwa nasionalisme serta keimana yang tinggi kepada Tuhan. Indikasi untuk mengatakan itu adalah bahwa jaman dulu jarang terjadi kasus-kasus permasalahan dalam kehidupan. Maka untuk itu perlu kebijakan pendidikan yang tidak hanya sekedar mengutamakan modernitas, tetapi juga kemanfaatannya.

b. Sosiologis

Kehidupan masyarakat menjadi faktor yang mempengaruhi kebijakan yang akan diterapkan. Kebijakan pendidikan yang seharusnya dikeluarkan untuk mengatasi permasalahan bangsa ini adalah pendidikan yang dapat membentuk manusia secara utuh. Pendidikan yang meningkatkan peradaban manusia, bukan pendidikan yang menurunkan peradaban seperti sekarang ini.

Situasi dan kondisi masyarakat yang mengalami degradasi dan kemunduran peradaban, perlu dibuat kebijakan pendidikan yang dapat memberikan perubahan dalam melakukan inovasi pembelajaran yang berkeadaban. Maksudnya adalah kebijakan pendidikan yang mengarahkan inovasi pembelajaran untuk membentuk manusia yang memiliki ketinggian tingkat kecerdasan lahir dan batin. Sehingga dari itu pendidikan dapat dipengaruhi dan juga dapat

memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan kehidupan masyarakat.

c. Politis

Kebijakan pendidikan sebagai tata hukum dalam pengambilan keputusan negara merupakan hasil dari produk politik. Maka sebenarnya politik sangat menentukan dalam perkembangan dan kemajuan pendidikan. Pertanyaannya adalah, apakah politik di Indonesia ini memikirkan secara serius tentang perkembangan dan kemajuan pendidikan Indonesia. Sehingga yang terasa hanyalah kebijakan pendidikan yang tidak menyentuh pada akar permasalahan.

Dalam dunia politik sebenarnya dapat memulai menerapkan kebijakan pendidikan dalam suatu proses politik, seperti menggunakan standart pendidikan tinggi bagi para calon pejabat politik. Bukan menggunakan standart pendidikan menengah untuk calon pejabat politik. Karena latar belakang pendidikan pejabat dapat mempengaruhi kemampuannya dalam membentuk kebijakan yang baik. Bagaimana akan membentuk kebijakan pendidikan yang baik, jika pendidikan para pembentuk kebijakan sendiri masih rendah.

Kita dapat melihat negara-negara tetangga, seperti Malaysia, singgapura, Thailan dan Cina, yang jabatan politiknya diisi oleh para manusia yang berpendidikan tinggi, sehingga hasil dari produk politiknya juga berkualitas. Untuk itu perlu nantinya kita memilih wakil-wakil yang duduk di jabatan politik adalah manusia yang berpendidikan baik.

d. Filosofis

Kebijakan yang baik memiliki dasar filosofi kuat yang berasal dari nilai-nilai kehidupan manusia. Kebijakan pendidikan memerlukan filosofi penataan pendidikan yang berkarakter Indonesia, bukan filosofi asing yang diambil begitu saja untuk diterapkan di Indonesia. Akhirnya yang terjadi, pendidikan Indonesia kehilangan

jatidiri, karena filosofi pendidikan asli bangsa telah tergantikan dengan filosofi pendidikan asing.

Hampir tidak ada lagi otentisitas filosofi pendidikan Indonesia dalam kebijakan ini. Semua kebijakan pendidikan dan pembelajaran diarahkan untuk meniru cara-cara asing yang dianggap lebih modern. Padahal setiap bangsa memiliki nilai-nilai filosofi sendiri-sendiri yang berbeda dengan bangsa lain. Bangsa Indonesia yang sebenarnya memiliki filosofi luhur yang diakui dunia tidak lagi digunakan dalam pengembangan pendidikan. Filosofi yang berupa Ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, musyawarah dan keadilan yang terdapat dalam nilai-nilai Pancasila tidak lagi menjadi landasan dasar pendidikan Indonesia.

e. Yuridis

Faktor yuridis adalah faktor hukum dalam pembentukan kebijakan pendidikan. Faktor yuridis merupakan tata aturan dalam kegiatan pendidikan yang harus ditaati. Termasuk dalam rangka pengembangan inovasi pembelajaran, faktor yuridis yang menjadi pedoman harus mengarahkan pendidikan yang berkeadaban, yaitu pembelajaran yang dapat meninggikan tingkat kecerdasan lahir dan batin manusia. Jika hukum tidak ditaati dengan berbagai indikasi yang dapat dilihat, maka dapat diambil tindakan atau sanksi untuk melakukan pertanggungjawaban atas apa yang telah dilakukan.

f. Berkemajuan dan berkeadaban

Inovasi pembelajaran yang berkeadaban adalah suatu inovasi pembelajaran yang mampu mengantarkan manusia pada ketinggian tingkat kecerdasan lahir dan batin, sehingga dapat menjadi manusia yang utuh. Inovasi pembelajaran yang berkeadaban diambil dari kata “keadaban” dalam kamus bahasa Indonesia artinya ketinggian tingkat kecerdasan lahir dan batin. Sehingga kata berkeadaban dirasa

tepat untuk mengungkapkan pemikiran tentang pembelajaran atau bidang keilmuan manusia secara utuh.

Untuk menjelaskan lebih lanjut tentang inovasi pembelajaran yang berkeadaban tersebut, penulis menggunakan pemikiran Imam al-Ghazali tentang makna ilmu pengetahuan lahir dan batin. Alasan penggunaan pemikiran dari Imam al-Ghazali adalah, bahwa ilmu pengetahuan yang ada pada manusia itu pada dasarnya adalah satu, yang tersusun dari dua ilmu pengetahuan, yaitu ilmu pengetahuan lahir dan ilmu pengetahuan batin. Yang dimaksud ilmu pengetahuan lahir adalah ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan amal anggota badan, sedangkan ilmu pengetahuan batin adalah ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan amal hati dan yang berjalan atas anggota badan baik yang adat atau ibadat.

Makna ketinggian tingkat kecerdasan lahir-batin dipahami dengan menggunakan pemikiran ilmu pengetahuan menurut tokoh ilmuan Islam Imam al-Ghazali dalam bukunya yang berjudul “Ihya’ Ulumiddin” dan telah diterjemahkan dalam bahasa Indonesia oleh Moh Zuhri dan kawan-kawan. Dasar pemikiran menggunakan pemikiran Imam al-Ghazali dalam bukunya “Ihya’ Ulumiddin” ini adalah merupakan sebuah hasil kontemplasi dan dialektika yang terus menerus tanpa henti untuk mencurahkan pemikiran dalam rangka menemukan ide gagasan tentang kebijakan pendidikan yang berkembang melalui inovasi pembelajaran yang berkeadaban (Moh. Zuhri, 2003: 6-7).

Pemikiran Imam al-Ghazali tentang ilmu pengetahuan banyak diambil dari ayat-ayat al-Quran dan al-Hadist yang berhubungan dengan keutamaan ilmu pengetahuan lahir-batin bagi manusia, seperti terdapat dalam al-Quran surat al-Imran ayat 18 yang artinya: “Allah menyatakan bahwasanya tidak ada Tuhan malainkan Dia, yang menegakkan keadilan. Para malaikat

dan orang-orang yang berilmu (juga menyatakan yang demikian itu)”. Dalam al-Quran telah disebutkan tentang pengaruh ilmu pengetahuan lahir-batin bagi manusia. Dengan ilmu pengetahuan yang dimiliki, maka Allah akan memberikan kemuliaan derajat untuk manusia itu, seperti terdapat dalam al-Quran surat al-Mujadilah ayat 11 yang artinya: “Niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat”.

Seperti Abudin Nata (2013: 115) dalam jurnal Didaktika Religia Pasca Sarjana STAIN Kediri menulis, bahwa metode untuk mencapai ilmu pengetahuan bagi seorang muslim itu harus benar sesuai kaidah Islam. Sehingga manusia mengerti tanggung jawabnya sebagai jiwa yang pernah mengikat janji dalam *primordial covenant* (al-Quran surat al-A’raf ayat 172) dengan Allah SWT sebagai jiwa bertauhid. Apapun profesi manusia, ikatan janji itu selalu ia aplikasikan dalam setiap aktifitasnya. Ilmu pengetahuan dalam agama Islam menurut Lia Amalia (2013: 97) dalam jurnal Muaddib, tidak lepas dari unsur Tuhan, karena ilmu pengetahuan menurut konsep agama Islam berasal dari Tuhan. Sehingga dari situ dapat dipahami bahwa manusia yang baik adalah manusia yang menggunakan ilmu pengetahuannya untuk kebaikan di dunia dan akherat.

Begitu pula dalam jurnal Tsaqofah Gontor, Heppy Susanto (2011: 250) menulis tentang suatu ilmu pengetahuan itu tidak hanya bicara tentang ilmu-ilmu yang sifatnya keduniawian, tetapi juga akherat. Karena dalam dunia ilmu pengetahuan, selain memuat ilmu yang sifatnya rasional, juga memuat ilmu yang sifatnya irasional, tetapi keberadaannya dapat dirasakan manusia, khususnya terkait dengan kekuasaan mutlak dari Tuhan yang tidak diragukan dan diperdebatkan lagi kebenarannya. Seperti yang diterangkan dalam al-Quran surat al-

Qoshosh ayat 77 yang artinya: “Dan carilah apa yang telah dianugerahkan Allah kepadamu kebahagiaan kampung akhirat, dan janganlah kamu melupakan kebahagiaanmu dari kenikmatan duniawi”.

Seperti yang telah diterangkan dalam al-Quran surat Ibrahim ayat 52 yang artinya: “Dan al-Quran ini adalah penjelasan yang sempurna bagi manusia, agar mereka diberi peringatan dengannya, agar mereka mengetahui bahwa Dia adalah Tuhan Yang Maha Esa dan agar orang yang berakal mengambil pelajaran”. Dalam al-Hadist juga disebutkan tentang keutamaan ilmu pengetahuan bagi manusia, seperti Hadist Riwayat Abu Hurairah yang menyatakan bahwa Nabi Muhammad SAW pernah bersabda: “manusia itu adalah barang tambang seperti tambang emas dan perak. Orang-orang pilihan mereka di masa jahiliyah adalah orang-orang pilihan mereka di masa Islam apabila mereka pandai”. Hadist Riwayat Muslim dari Hadist Abu Hurairah yang menyatakan bahwa Nabi Muhammad SAW pernah bersabda: “Barang siapa menempuh jalan yang mana padanya ia menuntut ilmu maka Allah menempuhkannya jalan ke surga”.

Perubahan mendasar untuk menuju perbaikan kehidupan manusia yang berperadaban dapat dilakukan dengan efektif melalui pendidikan yang baik. Karena pendidikan merupakan proses membentuk jiwa dan raga secara utuh dan komprehensif (Hepi Andi Bastoni, 2008: 54). Demikian inovasi pembelajaran berkeadaban, yang mampu meningkatkan ketinggian tingkat kecerdasan lahir dan batin manusia. Sehingga dengan itu pendidikan yang dihasilkan akan menjadi berkemajuan.

PENUTUP

Simpulan

1. Realitas buruk dari kebijakan pendidikan melalui inovasi pembelajaran yang tidak

mampu membentuk manusia seutuhnya dapat dilihat dari ciri-ciri sebagai berikut; dominasi sains, pengkotak-kotakkan ilmu pengetahuan, keduniawian, formalis, ketidak sesuaian idealitas dengan realitas, syarat kepentingan dan kapitalistik.

2. Kebijakan yang baik harus memperhatikan faktor historis, sosiologis, politis, filosofis dan yuridis. Kebijakan berkemajuan melalui inovasi pembelajaran merupakan ketinggian tingkat kecerdasan lahir dan batin. Untuk menjelaskannya digunakan pemikiran Imam al-Ghazali tentang makna ilmu pengetahuan lahir dan batin untuk membentuk manusia yang utuh.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Quran:

surat al-A'raf ayat 172
surat al-Imran ayat 18
surat al-Mujadilah ayat 11
surat al-Qoshosh ayat 77
Surat Ibrahim: 52

Al-Hadist:

Riwayat Abu Hurairah

Buku:

Hepi Andi Bastoni. 2008. *Muhammad Natsir Sang Maestro Dakwah*. Jakarta: Mujtama Press
Moh. Zuhri. 2003. *Ihya' Ulumiddin*. Terjemah dari Imam al-Ghazali. Semarang. Asy Syifa
Muhammad Natsir. 2008. *Berdamai Dengan Sejarah*. Jakarta: Republikan
Arief Sidharta. 2008. *Apakah Filsafat dan Filsafat Ilmu Itu*. Bandung: Pustaka Sutra

Jurnal:

Abuddin Nata. 2013. *Revitalisasi Pendidikan Karakter Untuk Mencetak Generasi Unggul*. Jurnal Didaktika Religia Pasca Sarjana STAIN Kediri. Vol 1. No 1

Happy Susanto. 2011. *Kritisisme Sejarah Teologi Barat*. Jurnal TSAQOFAH ISID Gontor. Vol 7. No 2. Oktober 2011

Lia Amalia. 2013. *Menjelajahi Diri Dengan Teori Kepribadian Carl R. Rogers*. Jurnal MUADDIB Studi Kependidikan dan Keislaman. FAI UNMUH Ponorogo. Vol 3. No 1. Januari-Juni 2013

MODELING KEGIATAN *ROLE PLAYING* BISKUIT-ASE UNTUK MEMBELAJARKAN MATERI FENOTIP DAN GENOTIP PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA OLEH MAHASISWA PASCASARJANA BIOLOGI OFFERING A 2014 UNIVERSITAS NEGERI MALANG

Ardiani Samti¹, Herawati Susilo², Hadi Suwono²

¹⁾ Mahasiswa Pascasarjana Universitas Negeri Malang

²⁾ Dosen Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Negeri Malang

Abstrak

Sebuah kajian artikel tentang media pembelajaran interaktif dilakukan pada matakuliah Proses Belajar Mengajar (PBM) di Universitas Negeri Malang. Artikel yang dikaji berjudul *Interactive Models for Teaching Genotype-Phenotype Relationship* oleh Rebecca L Sieplet. Hasil kajiannya adalah adaptasi kegiatan pembelajaran dalam artikel tersebut dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada materi genetika khususnya untuk membelajarkan pengertian fenotip dan genotip. Kegiatan ini dilakukan sebagai upaya memunculkan kebiasaan konstruktivis siswa dalam memahami sebuah konsep. Kegiatan yang dilakukan siswa dalam pembelajaran ini adalah aktivitas fisik (*hands on*) berupa kegiatan membuka biskuit dengan rentang waktu tertentu dan menggunakan jumlah jari yang berbeda untuk mengetahui munculnya fenotip yang disebabkan oleh genotip dan lingkungan, serta aktivitas mental (*minds on*) yaitu memikirkan pengaruh enzim terhadap hasil penampakan biskuit (fenotip).

Kata Kunci: *Role Playing*, *hands on*, *minds on*, biskuit-ase, materi genetika

PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil analisis, selama ini kebanyakan guru membelajarkan pengertian fenotip dan genotip sebagai istilah yang harus dihafalkan oleh siswa. Siswa dikenalkan istilah bahwa genotip adalah faktor yang dikendalikan oleh gen, sedangkan fenotip adalah faktor yang tampak. Fenotip muncul karena genotip dan lingkungan. Konsep ini sudah betul, tetapi siswa tidak diberi kesempatan untuk membangun sendiri konsepnya, sehingga istilah genotip dan fenotip lebih dikenal sebagai istilah hafalan, tanpa siswa tahu bagaimana sebenarnya proses yang terjadi. Konsep yang abstrak tersebut sebenarnya dapat dibelajarkan kepada siswa melalui kegiatan *role playing*. Gen berhubungan dengan munculnya enzim, dan

enzim yang akan mempengaruhi hasil penampakan individu.

Aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa misalnya dengan melakukan *role playing* dengan menggunakan biskuit. Ada siswa yang berperan sebagai: enzim, pemutasi, pengatur waktu, pencatat dan pemotret. *Role playing* dapat digunakan untuk membelajarkan siswa materi yang abstrak menjadi materi yang dapat mengakomodasi gaya belajar siswa yaitu auditori, visual, verbal dan kinestetik (Sieplet, 2010).

Chinnici (2004) juga menggunakan *role playing* untuk membelajarkan kromosom manusia kepada siswanya. Melalui kegiatan *role playing*, siswa terlibat baik kinestetiknya maupun mentalnya melalui aktivitas berpikir (bagaimana jika saya menjadi, kromosom).

Kartini (2007) menyatakan bahwa secara teoritik, penerapan model *role playing* (bermain peran) membutuhkan keterlibatan sebagian atau semua siswa dalam memerankan suatu tokoh atau benda. Kondisi ini menuntut siswa untuk tidak diam, ia akan aktif, tidak statis, tetapi dinamis. Kegiatan *role playing* yang dilakukan oleh siswa dalam kelas IPA diharapkan dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan berbeda dari pembelajaran yang biasa dilakukan di kelas tersebut.

MATERI

Peran diartikan sebagai cara seseorang berperilaku dalam posisi dan situasi tertentu. *Role Playing* merupakan suatu metode bimbingan kelompok yang dilakukan secara sadar dan diskusi tentang peran dalam kelompok. Di dalam kelas, suatu masalah diperagakan secara singkat sehingga siswa dapat mengenali tokoh atau hal yang diperagakan (Fitriyani, 2014).

Model *role playing* dilakukan dengan cara mengarahkan siswa untuk menirukan aktivitas tertentu. Dalam kegiatan ini, siswa diminta untuk memisalkan dirinya sebagai enzim, dan penyebab mutasi. Mutasi akan mempengaruhi hasil enzim yang dihasilkan. Siswa yang bertugas membuka biskuit menjadi dua bagian merupakan agen mutasi. Sebagai agen mutasi maka, ada berbagai cara untuk membuka biskuit tersebut, dengan cara membuka biskuit yang berbeda maka, hasil enzim yang diberikan juga berbeda. Model *role playing* digunakan untuk membantu siswa dalam memahami konsep yang abstrak menjadi mudah untuk dipahami prosesnya. Sintaks dari *role playing* adalah: (1) guru model menjelaskan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai; (2) guru memberikan scenario pembelajaran; (3) guru meminta siswa mengambil peran yang diberikan; (4) siswa melakukan perannya; (5) siswa dalam masing-masing

kelompok mencermati kegiatan yang dilakukan (Mulyatiningsih, 2010)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah hasil kajian dari artikel yang berjudul *Interactive Models for Teaching Genotype-Phenotype Relationship* oleh Rebecca L Sieplet yang diadaptasi untuk dimodelkan di matakuliah PBM II. Pada matakuliah ini, penulis memodelkan pembelajaran genetika materi fenotip dan genotip dengan model *Role Playing* menggunakan bantuan biskuit. Pemodelan ini dilakukan bersama teman sejawat penulis di kelas, yang dalam hal ini berperan sebagai siswa SMP kelas 3.

Adapun kegiatan pembelajaran yang dilakukan adalah: membagi siswa menjadi 5 kelompok yang terdiri dari 4 anggota, kemudian memberikan pembagian kartu kerja kepada siswa. Berikut kartu kerja yang diberikan kepada siswa: (1) Pemilih mutasi, bertugas untuk mengambil kartu mutasi dan membacakannya pada kelompoknya; (2) Penggambar dan pemotret, bertugas memotret hasil biskuit yang berhasil dibuka selama 10 detik; (3) Pengatur waktu, bertugas untuk memberi tahu kapan enzim memulai dan berhenti untuk membuka biskuit serta memastikan waktu yang digunakan; (4) Pencatat, bertugas untuk mencatat berapa jumlah biskuit yang berhasil dibuka selama 10 detik di tiap mutasi; (5) Enzim, bertugas membuka sebanyak mungkin biskuit selama 10 detik di tiap bentuk mutasi yang ditentukan.

Adapun bentuk mutasi yang diberikan misalnya: a) Membuka biskuit dengan dua jari; b) Membuka biskuit dengan 4 jari; c) Membuka biskuit dengan dua jari sambil berdiri; d) Membuka biskuit dengan 4 jari sambil berdiri dan bentuk kegiatan lain yang dapat dilakukan oleh siswa di tiap kelompok.

HASIL PENELITIAN

Hasil permodelan yang dilakukan oleh siswa, yang diperankan oleh teman-teman kelas A Pascasarjana Biologi UM

Tabel 1. Foto biskuit yang berhasil dibuka selama masing-masing dengan waktu 10 detik

Perintah yang diberikan	Biskuit yang berhasil dibuka	Foto
Membuka dengan 2 jari	5 keping	
Membuka dengan 4 jari	7 keping	
Membuka dengan 5 jari	9 keping	
Membuka dengan 2 jari tetapi kepala ke atas	4 pasang	
Membuka dengan 2 jari kelingking	2 pasang	



Gambar 1. Membuka biskuit dengan 4 jari



Gambar 2. Membuka biskuit dengan dua jari

Kesimpulan yang diperoleh oleh siswa adalah saat membuka biskuit dengan cara yang berbeda maka, kemungkinan jumlah keping biskuit yang berhasil dibuka juga berbeda.



Gambar 3. Foto Kegiatan yang dilakukan oleh siswa (saat modeling di kelas PBM II).

Tampak ada siswa yang berperan sebagai pembuka biskuit, timer, pencatat jumlah biskuit yang berhasil dibuka dan pemotret biskuit yang berhasil dibuka

PEMBAHASAN

Artikel ini menyajikan alternatif cara membelajarkan pengertian fenotip dan genotip kepada siswa. Misalnya untuk siswa SMP. Bahwa guru dapat meminta siswa untuk melakukan kegiatan membuka biskuit, dengan cara tertentu dan menghitung jumlah biskuit yang berhasil dibuka selama selang waktu tertentu. Dalam hal ini, guru harus memberikan penjelasan kepada siswa sebelumnya mengenai permodelan yang dilakukan. Misalnya, biskuit melambangkan apa, enzim melambangkan apa, dll. Sehingga akhirnya siswa dapat mengaitkan hal yang dilakukan dengan konsep yang dibangun oleh mereka sendiri.

PENUTUP

Simpulan

Kesimpulan dari kajian artikel yang berjudul *Interactive Models for Teaching Genotype-Phenotype Relationship* oleh Rebecca L Sieplet: bahwa untuk membelajarkan materi fenotip dan genotip

kepada siswa dapat dilakukan dengan mengajak siswa melakukan kegiatan bermain peran (*role playing*) dengan menggunakan biskuit. Biskuit melambangkan enzim, dan cara siswa membuka biskuit menjadi dua bagian adalah bentuk mutasi. Mutasi mempengaruhi penampakan enzim yang dihasilkan. Sehingga siswa diharapkan dapat memiliki konsep bahwa sifat yang nampak disebabkan oleh kerja enzim dan mutasi yang terjadi pada suatu individu.

/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/5cmodel-pembelajaran-paikem22810.pdf), diakses pada 20 oktober 2015

Rebecca L Sieplet.2006.Interactive Models for Teaching Genotype-Phenotype Relationship.(Online)(<https://www.nabt.org/websites/institution/File/pdfs/publications/abt/2006/068-05-0009.pdf>), diakses pada 19 Maret 2015

DAFTAR PUSTAKA

Chinnici, Joseph., Joyce W Yu., Kieron M Torrens.2004. Students as “*Human Chromosomes*” In *Role Playing Mitosis-Meiosis*. (Online) (https://www.nabt.org/websites/institution/File/pdfs/American_biology_teacher/2004/066-01-035.pdf), diakses pada 19 Oktober 2015

Fitriyani, Aprilia. 2014. *Perbedaan Tingkat Konsep Diri Siswa Kelas X SMA Atas Penerapan Teknik Role Playing. Skripsi. Tidak diterbitkan*:Universitas Negeri Malang

Kartini. 2007. Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi \ Kabupaten Bandung. Online([http://file.upi.edu/Direktori/JURNAL/PENDIDIKAN_DASAR/Nomor_8-Oktober_2007/Penggunaan Metode_Role_Playing_untuk_Meningkatkan_Minat_Siswa_dalam_Pembelajaran_Pengetahuan_Sosial_di_Kelas_V_SDN_Cileunyi_I_Kecamatan_Cileunyi_Kabupaten_Bandung.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/JURNAL/PENDIDIKAN_DASAR/Nomor_8-Oktober_2007/Penggunaan_Metode_Role_Playing_untuk_Meningkatkan_Minat_Siswa_dalam_Pembelajaran_Pengetahuan_Sosial_di_Kelas_V_SDN_Cileunyi_I_Kecamatan_Cileunyi_Kabupaten_Bandung.pdf)), diakses pada 19 Oktober 2015

Mulayatiningsih, Endang.2010. Pembelajaran Aktif, Kreatif, Inovatif, Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM). (Online) (<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files>

LANGKAH PEMODELAN MATEMATIKA MASALAH ALJABAR SISWA MAN TLOGO

Rahma Ramadhani

Mahasiswa Pascasarjana Universitas Negeri Malang
madhasmart@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan bagaimana langkah pemodelan matematika siswa dalam menyelesaikan masalah aljabar. Adapun langkah pemodelan matematika meliputi *understanding*, *simplifying/structuring*, *mathematizing*, *working mathematically*, dan *validating/interpreting*. Peneliti memberikan tes pemodelan matematika masalah aljabar terlebih dahulu kepada seluruh siswa kelas XA. Jawaban siswa dianalisis dengan mendeskripsikan jawaban siswa. Kemudian dipilih tiga subjek yang belum dapat melakukan langkah pemodelan matematika dengan sempurna dan yang dapat berkomunikasi dengan baik. Selanjutnya ketiga subjek tersebut diwawancarai untuk mendapatkan keterangan lebih detail mengenai langkah pemodelan matematika siswa. Dari hasil penelitian diperoleh bahwa langkah pemodelan matematika siswa pertama belum mencapai langkah *understanding*. Siswa tidak memahami masalah dalam soal. Siswa kedua adalah siswa yang sudah mencapai langkah *understanding* dan sudah dapat menstruktur masalah. Akan tetapi, belum mampu menyederhanakan permasalahan sesuai dengan maksud soal dan belum mampu mengaitkannya dengan masalah aljabar. Siswa ketiga sudah mampu melakukan langkah *understanding*. Jawaban siswa sudah mengarah pada masalah aljabar. Namun siswa mengalami kesalahan dalam langkah *simplifying* dan *structuring* menyebabkan siswa salah dalam membuat model matematika (*mathematizing*) dan langkah selanjutnya (*working mathematically* dan *validating/interpreting*).

Kata Kunci : langkah pemodelan matematika, masalah, aljabar

PENDAHULUAN

Hasil PISA 2012 menunjukkan bahwa Indonesia berada pada peringkat 64 dari 65 negara peserta. Hal tersebut menunjukkan bahwa Indonesia masih mengalami kendala dalam hal literasi. Konsep literasi matematika berkaitan erat dengan beberapa konsep lain yang dibahas dalam pendidikan matematika dan yang paling penting adalah mengenai model matematika dan proses komponennya (Stacey, 2011). Beberapa pakar menyatakan bahwa pemodelan matematika merupakan hal yang penting dalam pendidikan matematika untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan nyata (Stacey, 2012; Andresen, 2008; De Oliveira & Barbosa, 2008).

Pemodelan adalah hal yang krusial dalam belajar matematika dan dibedakan dari topik matematika yang lain karena keunikan definisi dan langkah-langkahnya (Ji, 2012). Menurut Blum dan Borromeoferri (2009), pemodelan penting bagi siswa karena beberapa hal di antaranya adalah membantu siswa untuk memahami dunia lebih baik serta mendukung pembelajaran matematika berkaitan dengan motivasi, konsep, dan pemahaman.

Adapun langkah dalam pemodelan yang diungkapkan Blum dan Leiss (dalam Ozdemir dan Uzel, 2012) adalah *understanding the problem* (memahami masalah), *simplifying/structuring the situation model* (menyederhanakan dan menstruktur

model situasi), *mathematizing* (mengubah model nyata ke dalam model matematika), *applying mathematical procedures in order to derive a result/ working mathematically* (menggunakan prosedur matematika untuk menemukan hasil), *interpreting* (mengembalikan hasil matematika ke masalah nyata), *validating the result* (mengecek kembali jawaban).

Berdasarkan beberapa uraian di atas yang menyatakan bahwa penting bagi siswa untuk dapat melakukan langkah pemodelan matematika maka peneliti mengadakan penelitian dengan judul “Langkah Pemodelan Matematika Masalah Aljabar Siswa Man Tlogo”.

METODE

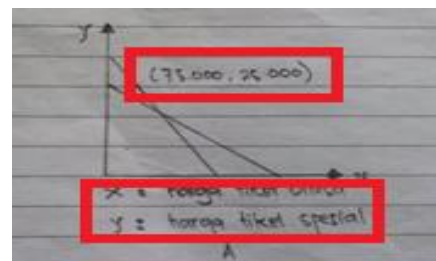
Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah pemodelan dari jawaban siswa. pendekatan yang dipakai dalam penelitian adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Jenis penelitian ini dapat dikatakan sebagai penelitian studi kasus. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini selain peneliti sebagai instrumen utama adalah soal tes dengan bentuk soal PISA dan pedoman wawancara. Adapun pemilihan subjek adalah dengan memberikan Tes I (Tes Pemodelan) kepada seluruh siswa kelas XA MAN Tlogo Blitar. Kemudian peneliti mendeskripsikan secara garis besar jawaban siswa. Kemudian dipilih tiga subjek yang belum dapat melakukan langkah pemodelan matematika dengan sempurna dan yang dapat berkomunikasi dengan baik. Selanjutnya, ketiga subjek tersebut diwawancarai untuk mendapatkan keterangan lebih detail mengenai langkah pemodelan matematika siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Jawaban S1

Berdasarkan analisis dan wawancara jawaban S1 adalah S1 memilih grafik A

sebagai jawaban yang benar seperti terlihat pada Gambar 1(a). S1 hanya memilih grafik yang menurutnya benar tanpa disertai alasan yang tepat. Kemudian S1 menjadikan grafik yang dipilihnya sebagai informasi yang digunakan untuk menjawab pertanyaan selanjutnya. S1 menggambarkan grafik dan menuliskan simbol x sebagai harga tiket biasa dan simbol y sebagai harga tiket spesial. S1 tidak menggunakan kedua simbol tersebut dalam menyelesaikan masalah aljabar ini. Hal tersebut tampak dari jawaban S1 yang tidak berhubungan dengan aljabar. Pada Gambar 1(b) menuliskan alasan bahwa harga tiket biasa lebih mahal daripada tiket spesial dengan harga tiket biasa lebih mahal 25% dari tiket spesial. S1 mengatakan jawabannya berdasarkan grafik yang dipilihnya bukan berdasarkan informasi yang terdapat pada soal. S1 hanya mampu menyebutkan beberapa informasi penting. S1 mengatakan bingung dalam memahami soal yang diberikan.



1(a)

Kesimpulan: Karena dari pernyataan di atas telah dijelaskan bahwa harga tiket biasa lebih mahal dari pada harga tiket spesial dan harga tiket biasa harganya 25% lebih mahal dari tiket spesial.

1(b)

Pada pertanyaan kedua kesimpulan pertama, S1 tepat dalam menguraikan alasan. Namun pada kesimpulan kedua, S1 salah dalam memahami arti 50%. S1 menjawab bahwa harga tiket biasa 50% lebih mahal dari tiket spesial yang seharusnya 50% merupakan kenaikan keseluruhan tiket pada hari libur. Pada kesimpulan ketiga, subjek menjawab bahwa harga tiket naik 50% dari harga tiket biasa sehingga uang Rp. 125.000 tidak

mencukupi untuk membayar tiket Doni dan Dito. Jawaban S1 seperti terlihat pada Gambar 2.

a. Ya	Karena dari pernyataan pengumuman yang terlampir pada pintu masuk "Green Garden" telah dijelaskan bahwa harga tiket spesial berlaku untuk pengunjung usia dibawah 10 tahun dan usia diatas 60 tahun.
b. Tidak	Karena telah dijelaskan bahwa harga tiket biasa harga nya <u>50 %</u> lebih mahal dari pada tiket spesial.
c. Tidak	Karena pada hari libur harga tiket naik 50% dari harga tiket biasa.

Gambar 2 Jawaban S1 Pertanyaan 2

B. Deskripsi Jawaban S2

Berdasarkan analisis dan wawancara jawaban S2 adalah S2 menggambar grafik C. Kemudian S2 menuliskan bahwa Doni mendapatkan diskon untuk anggota usia di bawah usia 10 tahun dan di atas 60 tahun. S2 menyebutkan anggota kerabat Doni yang ikut rekreasi ke Green Garden beserta usia dan harga tiket mereka masing-masing. S2 juga menyebutkan jumlah uang yang dibayarkan pada hari Senin dan Rabu masing-masing. S2 memahami maksud soal. S2 menemukan harga tiket biasa dan harga tiket spesial dengan mencoba-coba nilai pada grafik untuk disubstitusikan pada situasi hari Senin dan Rabu. Subjek tidak menggunakan penyelesaian aljabar walaupun subjek menuliskan x untuk menyimbolkan harga tiket biasa dan y untuk menyimbolkan harga tiket spesial. Jawaban S2 dapat dilihat pada Gambar 2(a).

S2 menjawab pada kesimpulan pertama bahwa untuk ayah, ibu, Dito dan Ricky berlaku tiket spesial. Pada kesimpulan kedua, S2 menjawab bahwa harga tiket spesial lebih murah daripada harga tiket spesial. S2 menjawab bahwa uang yang harus dibayar Doni adalah Rp. 150.000 maka uang Rp. 125.000 tidak cukup untuk membayar tiket. S2 juga salah dalam menuliskan bahwa Doni tidak membayar tiket spesial padahal Doni mengajak Dito yang membayar tiket spesial.

1. Harga tiket spesial berlaku untuk ayah, ibu, Dito dan Ricky.	2. Harga tiket spesial lebih mahal dari pada harga tiket biasa.
3. Jawab: Tidak karena harga tiket spesial lebih mahal.	4. Jika pada hari libur dan harga tiket biasa Rp. 125.000 maka cukup untuk membayar tiket untuk semua kerabat.
5. Jawab: Tidak, karena Doni membayar tiket pada hari libur. Dito yang harus di bayar dan ayah 50.000 dan Dito dan Ricky harga tiket spesial.	

Gambar 2(b) Jawaban S2 Pertanyaan 2

C. Deskripsi Jawaban S3

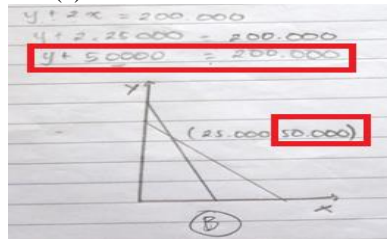
Berdasarkan analisis dan wawancara jawaban S3 sudah memahami maksud dari soal, memahami informasi mana yang dibutuhkan untuk menjawab soal. S3 juga sudah dapat mengaitkan masalah pada soal dengan konsep matematika dan melakukan perhitungan aljabar. S3 membuat model matematika dari situasi pada hari Senin dan Rabu. Namun, S3 membuat kesalahan dalam membuat model matematika untuk situasi pada hari Senin seperti terlihat pada Gambar 3(a).

S3 salah dalam menggunakan simbol untuk harga tiket untuk ayah, ibu dan Dito. Seharusnya harga tiket ayah, ibu dan Dito disimbolkan dengan y (harga tiket spesial). Akan tetapi, S3 menyimbolkan dengan x (harga tiket biasa). S3 ternyata juga melakukan kesalahan dengan menggunakan simbol y (harga tiket spesial) untuk harga tiket yang dibeli Doni dan simbol x (harga tiket biasa) untuk harga tiket yang dibeli Ricky walaupun model matematika yang ditulis pada hari Rabu benar. S3 seharusnya menuliskan simbol x (harga tiket biasa) untuk harga tiket yang dibeli Doni dan simbol y (harga tiket spesial) untuk harga tiket yang dibeli Ricky.

Kemudian dengan metode campuran yaitu eliminasi dan substitusi, S3 menyelesaikan masalah tersebut. Namun, S3 salah dalam melakukan perhitungan. Hal tersebut tampak pada perhitungan S3 yang seharusnya nilai = 150000 . Akan tetapi, karena pada pilihan jawaban tidak ada dan

grafik dengan nilai $x = 25000$ hanya pada grafik B sehingga S3 memilih grafik B sebagai jawaban yang benar tanpa meneliti kembali penyelesaian yang dilakukan. S3 menyimpulkan bahwa harga tiket biasa Rp. 25.000 dan harga tiket spesial Rp. 50.000 seperti terlihat pada Gambar 3(b).

Gambar 3(a) Kesalahan Model Matematika S3



Gambar 3(b) Kesalahan Perhitungan S3

Pada kesimpulan pertama S3 menyatakan bahwa ayah, ibu, Dito dan Ricky mendapatkan tiket spesial. Pada kesimpulan kedua, S3 menyatakan bahwa harga tiket spesial lebih murah daripada harga tiket biasa. Selanjutnya pada kesimpulan ketiga, S3 menjawab kenaikan 50% sehingga Doni dan Dito membayar Rp. 125.000. Jawaban S3 kurang tepat, karena tidak menggunakan informasi kenaikan 50% dalam perhitungannya.

Gambar 3(c) Jawaban S3 Pertanyaan 2

A. Langkah Pemodelan Matematika S1

Pada langkah *understanding*, S1 hanya menyebutkan beberapa informasi penting. Namun, S1 tidak menggunakan beberapa informasi yang disebutkan yaitu mengenai ketentuan umur yang mendapatkan tiket biasa dan tiket spesial. Dengan kata lain, S1 belum dapat melakukan keseluruhan langkah

understanding. Biccarrd (2010) mengatakan bahwa *understanding* berarti memahami secara garis besar informasi yang diperlukan.

S1 tidak mengklasifikasikan anggota keluarga Doni ke dalam tiket biasa dan tiket spesial serta menyusun model nyata dari permasalahan (*simplifying/structuring*). Hal tersebut menyebabkan S1 tidak dapat membuat model matematika (*mathematizing*). Bodin dan Vilani (dalam Biccarrd, 2010) bahwa matematisasi merupakan penstrukturan dari situasi nyata menggunakan ide dan konsep matematika.

S1 tidak dapat melakukan operasi matematika berkaitan dengan aljabar (*working mathematically*). S1 tidak menunjukkan suatu formula yang menghubungkan antar informasi yang diketahui (Bodin dan Vilani dalam Biccarrd). S1 tidak menggunakan variabel sehingga S1 tidak mengembalikan variabel ke masalah nyata (Borromeo Ferri, 2006). S1 tidak melakukan langkah *interpreting*. S1 tidak mengecek kembali kebenaran jawabannya. Dengan demikian S1 tidak melakukan langkah *validating* (Biccarrd, 2010).

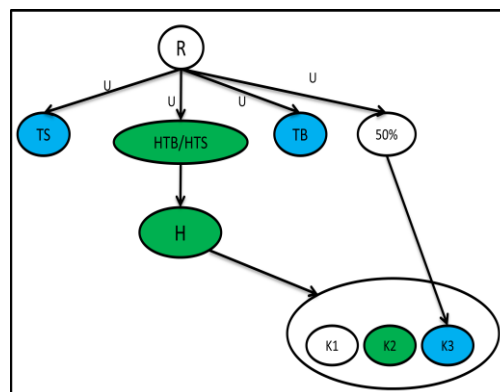


Diagram 1 Langkah Pemodelan Matematika S1

B. Langkah Pemodelan Matematika S2

Pada langkah *understanding*, S2 dapat menyebutkan anggota keluarga yang ikut rekreasi, dapat menyebutkan informasi

penting yaitu informasi pada hari Senin dan Rabu serta kenaikan 50% harga tiket pada hari libur walaupun tidak tertulis pada lembar jawaban. S2 mengetahui apa yang ditanyakan dalam soal yaitu harga tiket masing-masing individu. Pemahaman dalam pemodelan berarti hal yang harus dicari dalam permasalahan (Biccard, 2010). Akan tetapi S2 kurang dalam langkah mengklasifikasi tiket ke dalam tiket biasa dan tiket biasa.

S2 tidak melakukan langkah pemodelan matematika *simplifying/structuring* (mengklasifikasi jenis tiket dan menstruktur model nyata). *Simplifying* berarti mengarahkan dan menyederhanakan informasi sesuai dengan yang diharapkan oleh masalah yang diberikan (Biccard, 2010). S2 tidak melakukan *mathematizing* (tidak menyusun model matematika). S2 tidak melibatkan penggunaan variabel dan menghubungkan informasi dengan konsep matematika (Biccard, 2010).

Pada langkah *working mathematically* S2 tidak menggunakan operasi pada aljabar. S2 belum dapat melakukan langkah *working mathematically* dengan sempurna karena tidak melibatkan operasi dalam aljabar. Da Puerto dan Parenti (dalam Biccard, 2010) mengatakan bahwa bekerja secara matematika mengindikasikan adanya unsur dunia nyata yang dihubungkan dengan unsur dalam matematika. S2 tidak menggunakan variabel sehingga S2 tidak mengembalikan variabel ke masalah nyata (Borromeo Ferri, 2006). S2 tidak melakukan langkah *interpreting*. S2 tidak mengecek kembali kebenaran jawabannya. Dengan demikian S1 tidak melakukan langkah *validating* (Biccard, 2010). Jawaban S2 seperti terlihat pada Diagram 2 berikut.

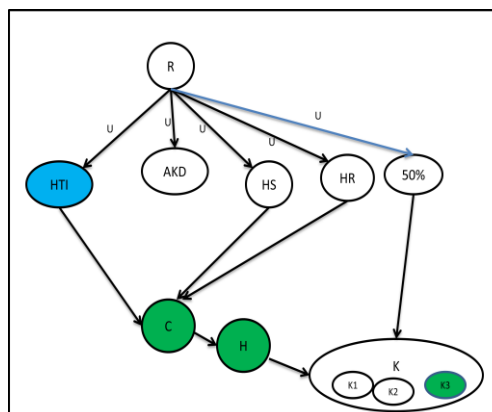


Diagram 2 Langkah Pemodelan Matematika S2

C. Langkah Pemodelan Matematika S3

Pada langkah *understanding*, S3 menyebutkan semua informasi yang diperlukan untuk menjawab masalah serta dapat menyebutkan masalah yang ditanyakan dalam soal. S3 salah dalam mengklasifikasi anggota keluarga ke dalam jenis tiket. Akibatnya S3 salah dalam membuat model nyata pada langkah *structuring/simplifying*. S3 juga salah dalam membuat model matematika pada langkah *mathematizing*. Hal tersebut juga berpengaruh pada langkah *working mathematically*, S3 salah dalam melakukan perhitungan dengan cara substitusi. Siswa seharusnya memperbaiki kembali penyederhanaan yang mereka lakukan ketika menemukan kontradiksi (Biccard, 2010). Pada langkah *validating/interpreting*, S3 tidak mengecek kembali jawaban serta mengembalikan jawaban ke masalah awal serta tidak menggunakan informasi kenaikan harga tiket 50% dalam menjawab pertanyaan 2 kesimpulan ketiga.

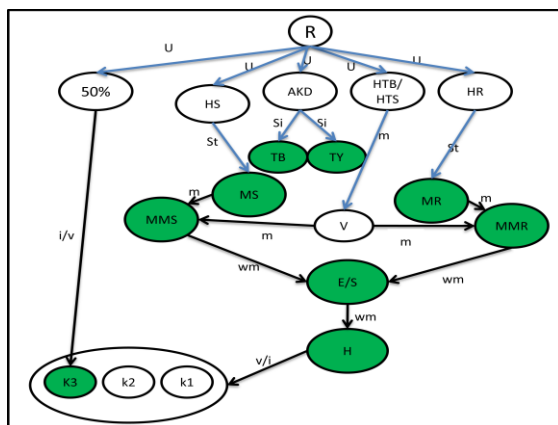


Diagram 3 Langkah Pemodelan Matematika S3

PENUTUP

Simpulan

Dari hasil penelitian diperoleh bahwa langkah pemodelan matematika siswa pertama belum mencapai langkah *understanding*. Siswa tidak memahami masalah dalam soal. Siswa kedua adalah siswa yang sudah mencapai langkah *understanding* dan sudah dapat menstruktur masalah. Akan tetapi, belum mampu menyederhanakan permasalahan sesuai dengan maksud soal dan belum mampu mengaitkannya dengan masalah aljabar. Siswa ketiga sudah mampu melakukan langkah *understanding*. Jawaban siswa sudah mengarah pada masalah aljabar. Namun siswa mengalami kesalahan dalam langkah *simplifying* dan *structuring* menyebabkan siswa salah dalam membuat model matematika (*mathematizing*) dan langkah selanjutnya (*working mathematically* dan *validating/interpreting*).

Saran

Dari hasil penelitian ini, peneliti menyampaikan beberapa saran yaitu peneliti dan guru perlu memahami langkah pemodelan matematika siswa dalam menyelesaikan masalah sehingga dapat memberikan *scaffolding* yang sesuai dengan langkah pemodelan matematika siswa dan penelitian selanjutnya dapat mengembangkan penelitian misalkan meneliti mengenai *scaffolding* yang diberikan kepada siswa sehingga siswa dapat

melakukan keseluruhan pemodelan matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Andresen, M. 2008. *Teaching To Reinforce The Bonds Between Modelling And Reflecting*. Dalam Blomhoj, Morten & Carreira, Susana (Eds.), *Mathematical Applications and Modelling in The Teaching and Learning of Mathematics* (hlm. 73-82). Monterrey.: IMFUFA
- Biccard, P. 2010. *An Investigation the Development of Mathematical Modelling Competencies of Grade 7 eaners*. Tesis tidak dipublikasikan: Stellenbosch University.
- Blum, W. & Borromeoferri, R. 2009. *Mathematical Modelling: Can it Be Taught And Learnt?* *Journal of Mathematical Modelling and Application*. 1(1). 45-48.
- Borromeoferri, R. 2006. *Theoretical and empirical differentiations of phases in the modelling process*, *ZDM*, 38 (2). pp. 86-95.
- De Oliveira, A. M. P. & Barbosa, J.C. 2008. *The Teachers Tensions in Mathematical Modelling Practice*. Dalam Blomhoj, Morten & Carreira, Susana (Eds.), *Mathematical Applications and Modelling in The Teaching and Learning of Mathematics* (hlm. 61-71). Monterrey: IMFUFA.
- Ji, X. 2012. *A Quasi-Eksperimental Study Of High School Student's Mathematics Modelling Competence*. Makalah disajikan pada 12th International Congress on Mathematical Education, Seoul, 8-15 Juli 2012. Dalam ICME-12 2012, (Online), (<http://www.icme12.org/upload/UpFile2/TSG/0266.pdf>), diakses 5 April 2014.

- Ozdemir, E. & Uzel, D. 2010. *A Case Study on Teacher Instructional Practices in Mathematical Modeling*. The Online Journal of New Horizons in Education, 3 (1). (Online), (<http://www.tojned.net/pdf/v03i01/v03i01-01.pdf>), diakses 8 Juni 2014.
- Stacey, K. 2011. *The PISA View of Mathematical Literacy in Indonesia*. *IndoMs. J. M. E*, 2(2): 95-126.
- Stacey, K. 2012. *PISA 2012 Framework and Items. The International Assessment of Mathematical Literacy*, (Online), Makalah disajikan pada *12th International Congress on Mathematical Education*, Seoul, 8-15 Juli 2012. (http://www.icme12.org/upload/submission/2001_F.pdf), diakses 13 Mei 2013.

PELAYANAN REMEDIAL DENGAN THINK PAIR SHARE BERBASIS MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI STRUKTUR JARINGAN TUMBUHAN DAN FUNGSINYA UNTUK SISWA KELAS VII MTS ATTARAQQIE MALANG

Mardiana¹, Fatimah Nurmalasari¹, Ardiani Samti¹, Hadi Suwono², Duran Corebima²

¹Mahasiswa Pascasarjana Pendidikan Biologi Universitas Negeri Malang

²Dosen Pascasarjana Pendidikan Biologi

Abstrak

Penelitian mengenai pemberian remedial dengan menggunakan model Think Pair Share (TPS) berbasis media pembelajaran untuk tiga kelas di MTs Attaraqqie dilakukan oleh 3 peneliti yaitu Ardiani, Fatimah dan Mardiana. Layanan remedial diberikan karena lebih dari separuh siswa di tiga kelas tersebut belum mencapai KKM. Layanan remedial di kelas 7C berbantuan media pembelajaran plastisin. Layanan remedial di kelas 7A, dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran picture and picture. Media pembelajaran realia diberikan di kelas 7B. Metode menggunakan deskriptif kualitatif dengan pendekatan kontekstual menggambarkan realitas secara keseluruhan. Teknik pengumpulan data diperoleh dari observasi secara langsung dengan melihat respon, hasil evaluasi serta dokumentasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII Mts Attaraqqie Putri Malang tahun akademik 2014/2015, objek penelitian adalah penerapan layanan remedial pada materi struktur jaringan tumbuhan dan fungsinya dengan menggunakan model pembelajaran TPS. Hasil penelitian mengenai pemberian layanan remedial di MTs Attaraqqie adalah model pembelajaran TPS berbasis media pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi Struktur jaringan tumbuhan.

Kata Kunci: Layanan Remedial, Think Pair Share, media pembelajaran

PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan Nasional berdasarkan UUD 1945 adalah mencerdaskan kehidupan bangsa yang diwujudkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu manusia terdidik yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Pendidikan Nasional harus berfungsi secara optimal sebagai wahana utama dalam pembangunan bangsa dan karakter. Dalam mewujudkan tujuan tersebut maka proses pembelajaran harus menekankan pembelajaran yang interaktif, inspiratif, dan dapat memotivasi peserta didik

untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan kesempatan yang cukup bagi kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa untuk mencapai tujuan dan prinsip-prinsip pembelajaran tersebut pasti dijumpai adanya peserta didik yang mengalami kesulitan atau masalah belajar. Untuk mengatasi masalah-masalah tersebut, setiap satuan pendidikan perlu menyelenggarakan program pembelajaran remedial atau perbaikan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan dapat diketahui bahwa nilai ujian materi struktur jaringan tumbuhan dan fungsinya kurang memuaskan. Hal ini karena masih banyak siswa yang nilainya belum

mencapai KKM yaitu lebih dari setengah kelas. Penguasaan terhadap materi struktur dan fungsi jaringan tumbuhan yang rendah merupakan dampak dari berbagai kendala yang berhubungan dengan proses pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan selama observasi diketahui bahwa guru lebih berorientasi pada hapalan dan bersifat klasikal. Konsekuensi dari pembelajaran tersebut siswa cenderung duduk pasif mendengarkan dan mencatat materi. Hal ini selanjutnya menjadi pembiasaan bagi siswa sehingga mereka enggan untuk bertanya tentang materi yang belum dimengerti.

Selanjutnya untuk mengatasi masalah-masalah yang terjadi di dalam proses pembelajaran, setiap satuan pendidikan perlu menyelenggarakan program pembelajaran remedial atau perbaikan. Proses pengajaran ini sifatnya lebih khusus karena disesuaikan dengan jenis dan sifat kesulitan belajar yang dihadapi siswa. Proses bantuan lebih ditekankan pada usaha perbaikan cara-cara belajar, cara mengajar, menyesuaikan materi pelajaran, penyembuhan hambatan-hambatan yang dihadapi. Dalam pembelajaran remedial yang disembuhkan, yang diperbaiki atau yang dibetulkan adalah keseluruhan proses belajar mengajar yang meliputi cara belajar, metode mengajar, materi pelajaran, alat belajar dan lingkungan yang turut serta mempengaruhi proses belajar mengajar. Dengan pengejaran remedial, siswa yang mengalami kesulitan belajar dapat dibetulkan atau disembuhkan sehingga dapat mencapai hasil yang diharapkan sesuai dengan kemampuannya. (Surya, 1980)

MATERI

Layanan remedial (*remidial teaching*) adalah Kegiatan perbaikan dalam proses belajar mengajar adalah salah satu bentuk pemberian bentuk pemberian bantuan. Yaitu pemberian bantuan dalam proses belajar mengajar yang berupa kegiatan

perbaikan terprogram dan disusun secara sistematis (Ishack, 1982). Pembelajaran remedial merupakan pemberian perlakuan khusus kepada siswa yang mengalami hambatan dalam kegiatan belajarnya. Hambatan yang terjadi dapat berupa kurangnya pengetahuan dan keterampilan prasyarat atau lambat dalam mencapai kompetensi. Beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran remedial sesuai dengan sifatnya sebagai pelayanan khusus antara lain: (1) adaptif; (2) Interaktif; (3) Fleksibilitas dalam metode pembelajaran dan penilaian; (4) Pemberian umpan balik sesegera mungkin; (5) Kesiambungan dan ketersediaan dalam pemberian pelayanan.

Setiap peserta didik memiliki keunikan tersendiri, oleh sebab itu program pembelajaran remedial hendaknya memungkinkan peserta didik untuk belajar sesuai dengan kecepatan, kesempatan, dan gaya belajar masing-masing. Dengan kata lain, pembelajaran remedial harus mengakomodasi perbedaan individual peserta didik. Program pembelajaran reguler dengan pembelajaran remedial merupakan satu kesatuan, dengan demikian program pembelajaran reguler dengan remedial harus berkesinambungan dan programnya selalu tersedia agar setiap saat peserta didik dapat mengaksesnya sesuai dengan kesempatan masing-masing (Depdiknas, 2008)

Pengajaran remedial bertujuan agar siswa yang mengalami kesulitan belajar dapat mencapai prestasi belajar yang diharapkan melalui proses perbaikan, baik segi proses belajar mengajar maupun kepribadian siswa. Tujuan pengajaran remedial secara rinci adalah agar siswa dapat: (1) Memahami dirinya, khususnya yang menyangkut prestasi belajarnya, yang meliputi segi kekuatannya, segi kelemahannya, jenis dan sifat kesulitannya, (2) Dapat mengubah atau memperbaiki cara-cara belajar ke arah yang lebih baik sesuai dengan kesulitan yang

dihadapinya, (3)Dapat memilih materi dan fasilitas belajar secara tepat untuk mengatasi kesulitan belajarnya, (4)Dapat mengatasi hambatan-hambatan belajar yang menjadi latar belakang kesulitannya, (5) Dapat mengembangkan sikap-sikap dan kebiasaan yang baru yang dapat mendorong tercapainya hasil belajar yang lebih baik, (6) Dapat melaksanakan tugas- tugas belajar yang diberikan (Surya, 1980)

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share merupakan salah satu pembelajaran kooperatif yang mudah dan sederhana untuk dilaksanakan di semua jenjang pendidikan. Pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share atau berpikir, berpasangan, dan berbagi merupakan suatu cara yang efektif untuk membuat variasi suasana pola diskusi kelas. Prosedur yang digunakan dalam Think Pair Share dapat memberi siswa lebih banyak waktu berpikir, untuk merespon dan saling membantu (Trianto, 2009: 81).

Model pembelajaran kooperatif tipe TPS (Think Pairs Share) mulanya dikembangkan oleh Frank Lyman dalam Yatim Rianto (2010:274). Tipe model pembelajaran kooperatif ini memungkinkan setiap anggota pasangan siswa untuk berkontemplasi terhadap sebuah pertanyaan yang diajukan (*think*).Setelah diberikan waktu yang cukup mereka selanjutnya diminta untuk mendiskusikan apa yang telah mereka pikirkan tadi (hasil kontemplasi) dengan pasangannya masing-masing (*pair*). Setelah diskusi dengan pasangan selesai, guru kemudian mengumpulkan tanggapan atau jawaban atas pertanyaan yang telah diajukan tersebut dari seluruh kelas (*share*)

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan kontekstual dengan menggambarkan realitas secara keseluruhan.

Teknik pengumpulan data diperoleh dari observasi secara langsung dengan melihat respon siswa terkait media pembelajaran yang digunakan untuk membelajarkan materi struktur jaringan tumbuhan dan hasil evaluasi yang dilakukan serta dokumentasi yang dilakukan oleh observasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII Mts Attaraqqie Putri Malang tahun akademik 2014/2015, sedangkan objek penelitian adalah penerapan layanan remedial pada materi struktur jaringan tumbuhan dan fungsinya dengan menggunakan model pembelajaran TPS

HASIL PENELITIAN

a. Hasil Evaluasi Siswa

Berikut ini data nilai reemdial siswa dikelas 7C yang menggunakan kegiatan pembelajaran reemdial berupa membuat jaringan tumbuhan dengan menggunakan plastisin. Pada kelas 7C masih ada 5 siswa yang belum mencapai KKM.

Tabel 1. Nilai remedial Kelas C

No	Nama Siswa	Nilai SJT	Nilai Remed
1	Adzka	60	80
2	Anggun	65	80
3	Anisa	60	80
4	Dina	70	80
5	Elina	65	90
6	Fanis	66	80
7	Faradila	70	80
8	Iklimah	70	80
9	Nabila	50	80
10	Nanda	50	80
11	Nanda	70	80
12	Novia	50	70
13	Nur I	65	80
14	Nur O	60	70
15	Nurul	65	80
16	Olivia	55	70
17	Rosa	60	80
18	Rosita	55	70

19 Siti Nur 50 60

Pada pembelajaran yang pertama di kelas 7C dengan menggunakan media plastisin sebagai alat bantu siswa belajar untuk memahami struktur jaringan tumbuhan masih belum optimal ditandai dengan pemahaman siswa yang masih kurang diketahui melalui posttes yang dilakukan. Berdasarkan hal tersebut selanjutnya open class yang kedua dilakukan di kelas 7A dengan mengajak siswa membuat tabel fungsi struktur tumbuhan.

Tabel 2. Nilai Remedial Kelas 7A

NO	NAMA SISWA	NILAI
1	Alfina fauziah	80
2	Lya Muhtamilatul.k	90
3	Manda safira putri	90
4	Annisa rahma riza umami	90
5	Ayu intan viruziah	80
6	Farazian fayla annisa	60
7	Fatimah Azzahra	100
8	Feronisa dhiaul iftitah	80
9	Firyal aaqilah	80
10	Hasina tandum mashita.A	80
11	Irauna Magfirah	80
12	Irmawati Wijaya	100
13	Irnanda kusuma wardani	90
14	Kamila sahratul wakhidah	90
15	Lutfiatul Mursyidah	80
16	Navisa luluizahra	50
17	Nisaul Kamelia	80
18	Nor Khoiriyah	90
19	Nuril Izzatul zahra	80
20	Nuril wardatur Rahma	80
21	Rahmawati fatimah	80
22	Rafiatul Maulidan.N	90
23	Sahnaz putri Isnaini	100
24	Sayhrillah mardiyah ahyani	100
25	Wahidatuz zakiyah	80
26	Widia	60
27	Izzah Aulia	70
28	Arifah Yuniar	70
29	Roikhatul hiroma	60

Hasil di kelas 7A menunjukkan bahwa siswa hanya menghafal fungsi tanpa mengetahui bentuk nyatanya dan masih ada anak yang memperoleh nilai dibawah KKM sehingga perbaikan pemberian layanan remedial terus dilakukan. Selanjutnya dilakukan perbaikan perencanaan pembelajaran untuk implementasi di kelas 7B. Hasil *See* di kelas sebelumnya menunjukkan bahwa siswa hanya menghafal struktur dan fungsi jaringan pada tumbuhan tanpa mengetahui bentuk nyatanya. Maka, selanjutnya kegiatan belajar dilengkapi dengan menggunakan media realia berupa tanaman yang mudah dijumpai di sekitar siswa untuk membantu pemahaman konsep siswa mengenai materi yang bersangkutan. Berikut adalah tabel hasil nilai remedial kelas 7B setelah dilaksanakan pembelajaran ulang dengan model TPS.

Tabel 3. Nilai remedial 7B

No	Nama Siswa	nilai
1	Ainun Riyanti Nisa	70
2	Amalia Megawati Junaedi	70
3	Amalia Sukma Kusuma W	70
4	Aqila Indah Lestari	70
5	Ashila Rahmani Kamila	80
6	Atika Purnama Sari	80
7	Azkannadiyah Elsyarevah	60
8	Chosiatul wilda	70
9	Devi Yani Triyani	80
11	Ima Rotus Zuhro	80
12	Ismi Elliana	70
13	Khusnul Lailatul K	70
14	Lailatul Mufida	80
15	Marshanda anta Azzahra	80
16	Miftahul Jannah Firdaus	70
17	Nafila Rohima Edison	70
18	Nenda almira zuhriyatul	70
19	Nisya Amaliatul	70

	Rahma	
20	Nur Fatimah Mai Saroh	80
21	Puja Qolby Mawadah	80
22	Rena Santoso	80
23	Risa Antonia safitri	70
24	Rizky islamiah	60
25	Safira ummu hani Yahya	70
26	Sinta Rahmawati	90
27	Syaharani	70
28	Tri Maulidiana	80
29	Ummu Hani	80
30	Uswatun Chasanah	70
31	Wilmannia Vanny A.P	80
32	Yesi Sapta saputri	80

b. Media pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan untuk memberikan layanan remedial dikelas 7C adalah media plastisin. Siswa diminta untuk membuat tiruan struktur jaringan tumbuhan dengan plastisin. Selanjutnya siswa berbagi dengan teman yang lain terkait model struktur yang telah mereka buat. Melalui kegiatan ini, diharapkan aktivitas *hands on* yang dilakukan oleh siswa dapat membantu pemahamannya. Selama ini yang dilakukan oleh siswa hanya melihat di buku, tanpa melibatkan indra lain untuk membantu belajar. Sehingga, dengan melibatkan banyak indra yang dimiliki oleh siswa, konsep mengenai struktur jaringan tumbuhan dapat dengan mudah dibangun sendiri oleh siswa.



Gambar 1. Hasil model struktur jaringan tumbuhan dengan menggunakan plastisin

Respon siswa setelah mendapatkan pembelajaran ulang materi struktur jaringan tumbuhan dengan berbatuan media plastisin adalah ternyata ada kesamaan jaringan penyusun organ tumbuhan yang dimiliki oleh semua organ yaitu jaringan epidermis, jaringan parenkim dan jaringan pengangkut.



Gambar 2. Foto kegiatan siswa saat menceritakan hasil model struktur jaringan tumbuhan yang telah dibuat.

Selanjutnya pemberian layanan remedial di kelas 7A dengan berbantuan media *picture and picture*. Pelaksanaannya, siswa diminta untuk memberi keterangan pada gambar yang telah disediakan oleh guru. Tujuan dari kegiatan ini adalah membelajarkan siswa bahwa terdapat hubungan antara organ tumbuhan yang satu dengan yang lain. Harapannya melalui kegiatan ini, semua siswa akan melihat dengan jelas bahwa jaringan penyusun organ tumbuhan itu tersusun secara tidak terpisah.



Gambar 3. Foto kegiatan siswa saat memberikan penjelasan gambar organ tumbuhan di depan kelas



Gambar 4. Foto saat siswa berdiskusi dengan anggota kelompoknya mengenai gambar yang disajikan guru.

Pemberian layanan remedial yang dilakukan dikelas 7B dengan menggunakan media pembelajaran realia dan gambar. Siswa diminta untuk membawa tanaman muda yang ada di sekitar mereka.

PEMBAHASAN

Pengajaran remedial mempunyai fungsi yang penting dalam keseluruhan proses belajar mengajar. Adapun beberapa fungsi pengajaran remedial tersebut adalah : (1) Fungsi Korektif; (2) Fungsi Pemahaman; (3) Fungsi Penyesuaian; (4) Fungsi Pengayaan; (5) Fungsi Akselerasi; (6) Fungsi Terapeutik. Fungsi Korektif, artinya melalui pengajaran remedial dapat diadakan pembentukan atau perbaikan terhadap sesuatu yang dianggap masih belum mencapai apa yang diharapkan dalam keseluruhan proses belajar mengajar.

Hal-hal yang diperbaiki atau dibetulkan melalui pengajaran remedial antara lain : perumusan tujuan, penggunaan metode mengajar, cara-cara belajar, materi dan bahan belajar, evaluasi dan segi-segi pribadi siswa. Dengan perbaikan terhadap hal-hal tersebut di atas, maka prestasi belajar siswa beserta faktor-faktor yang mempengaruhi dapat diperbaiki. Fungsi pemahaman adalah agar pengajaran remedial memungkinkan guru, siswa dan pihak-pihak lain dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap pribadi siswa. Demikian pula siswa diharapkan dapat lebih memahami

dirinya dan segala aspeknya. Begitu pula guru dan pihak-pihak lainnya dapat lebih memahami akan keadaan pribadi siswa.

Fungsi penyesuaian adalah agar dapat membantu siswa untuk menyesuaikan dirinya terhadap tuntutan kegiatan belajar. Siswa dapat belajar sesuai dengan keadaan dan kemampuan pribadinya sehingga mempunyai peluang besar untuk memperoleh prestasi belajar yang lebih baik. Tuntutan belajar yang diberikan siswa telah disesuaikan dengan sifat jenis dan latar belakang kesulitannya sehingga siswa diharapkan lebih terdorong untuk belajar. Fungsi pengayaan dimaksud agar pengajaran remedial dapat memperkaya proses belajar mengajar.

Bahan pelajaran yang tidak disampaikan dalam pengajaran reguler, dapat diperoleh melalui pengajaran remedial. Pengayaan lain adalah dalam segi metode dan alat yang dipergunakan dalam pengajaran remedial. Dengan demikian diharapkan hasil yang diperoleh siswa dapat lebih banyak, lebih luas dan lebih dalam sehingga hasil belajarnya lebih kaya.

Fungsi akselerasi adalah agar pengajaran remedial dapat mempercepat proses belajar baik dalam arti waktu maupun materi. Misalnya: siswa yang tergolong lambat dalam belajar dapat dibantu lebih cepat proses belajarnya melalui pengajaran remedial. Dengan pengajaran remedial secara langsung atau tidak langsung dapat menyembuhkan atau memperbaiki kondisi-kondisi kepribadian siswa yang diperkirakan menunjukkan adanya penyimpangan. Penyembuhan kondisi kepribadian dapat menunjang pencapaian prestasi belajar, demikian pada sebaliknya (Suryo, 1980)

Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari segi proses dan dari segi hasil. Dari segi proses, pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruh peserta didik menguasai kompetensi yang harus dicapai. Penilaian proses dapat dilakukan dengan

pengamatan (observasi) dan refleksi. Pengamatan dapat dilakukan oleh guru saat siswa sedang mengikuti pembelajaran, mengajukan pertanyaan/permasalahan, merespon atau menjawab pertanyaan, berdiskusi dan mengerjakan tugas yang lainnya. Dalam kurikulum 2013 penilaian dapat dilakukan dengan memberikan siswa asesment autentic. Kemudian antar siswa juga melakukan penilaian, terhadap asesment autentic yang dilakukan oleh siswa tersebut (Mulyasa, 2013)

Menurut Trilling & Hood (1999) ada beberapa keterampilan yang diperlukan di abad ke-21 atau era pengetahuan yang tergolong dalam 7C (seven Cs), ialah: *Critical thinking and doing* (Bertindak dan berpikir kritis), *Creativity* (Kreativitas), *Collaboration* (Bekerja kolaboratif), *Cross-cultural Understanding* (Pemahaman lintas budaya), *Communication* (Berkomunikasi), *Computing* (Menguasai penggunaan komputer), dan *Carrer & Learning Self-reliance* (Berkarir dan bekerja menempa diri). Termasuk dalam *Critical thinking-and doing* adalah kemampuan pemecahan masalah dan berpikir analitik, serta berpikir kritis (Trilling & Hood, 1999)

Media pembelajaran dapat membantu mengatasi hambatan komunikasi. Perbedaan gaya belajar, minat, intelegensi, keterbatasan daya indera, cacat tubuh atau hambatan jarak geografis, waktu dan lain-lain dapat dibantu dengan pemanfaatan media. Media dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran baik secara klasikal maupun individual. Media menjadi bagian integral dari proses pembelajaran dalam pembelajaran klasikal.

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu anak dalam memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkrit.

Media pembelajaran merupakan bagian integral dari kegiatan pembelajaran.

Guru harus melihat semua komponen dari perencanaan pembelajaran untuk memilih media yang akan digunakan. Komponen tersebut seperti tujuan, materi, pendekatan atau metode, perubahan perilaku yang diinginkan, serta bentuk evaluasinya, termasuk juga tingkat perkembangan intelektual siswa (karakteristik siswa).

Berdasarkan kerucut pengalaman Dale, bahwa siswa belajar dari sesuatu yang nyata dan dekat dengan kehidupan mereka, dalam pembelajaran ini siswa diminta untuk membawa tanaman kecil yang ada di sekitar mereka. Kemudian siswa diajak untuk mengamati foto hasil irisan organ tumbuhan. Guru membelajarkan siswa untuk mengaitkan hal yang abstrak yaitu struktur jaringan tumbuhan ke hal yang nyata terlebih dahulu, yaitu organ tumbuhan (Rofi'ah, 2014)

PENUTUP

Simpulan

Kesimpulan yang diperoleh adalah kegiatan pemberian layanan remedial dengan menggunakan media pembelajaran plastisin, picture and picture dan media realia dapat membantu siswa dalam mendapatkan konsep mengenai struktur jaringan tumbuhan dan fungsinya, sehingga diharapkan siswa dapat mencapai indikator pembelajaran. Selanjutnya media pembelajaran yang telah dilakukan dapat diterapkan oleh guru untuk membelajarkan materi yang terkesan abstrak menjadi materi yang lebih nyata dan melibatkan aktivitas hands on siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ischak S.W. 1982. *Program Remedial Dalam Proses Belajar-Mengajar*. Liberty Yogyakarta.
- Kemendikbud, 2014. *Kurikulum 2013: Penaiannya Deskriptif dan Memuat*

- Lengkap Kompetensi* (Online)
(<http://kemdikbud.go.id/kemdikbud/berita/2079>), diakses pada 1 Februari 2015
- Mulyasa, 2013. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Rosda Karya
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 66 tahun 2013 tentang *Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*
- Rofi'ah, Ndzani Latifatur. 2014. *Pengembangan CD Interaktif pada Pembelajaran Biologi Materi Indra Pendengar untuk Siswa Kelas XI SMA*. Skripsi. Tidak diterbitkan. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Rosana, D. 2012. *Menggagas Pendidikan IPA yang Baik Terkait dengan Esensial Abad 21*. Prosiding Seminar Nasional IV (Online)
(<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/dadan-rosanadr-msi/keynote-speaker-unesa-2012-menggagas-pendidikan-ipa-terkait-esensial-21-th-century-skills.pdf>), diakses pada 1 Februari 2015
- Surya, M..1980. *Pengajaran Remedial untuk SPG*. Jakarta: PT Andreola Jakarta
- Trilling & Hood. 1999. *Learning Technology and Education Reform in the Knowledge Era*. USA :WesTed Publishing
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang *Sistem Pendidikan Nasional*.

MEDIA PEMBELAJARAN SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN SEMANGAT BELAJAR

Anik Indramawan, Suhartono, Noor Hafidhoh

*Dosen Institut Agama Islam
Pangeran Diponegoro Nganjuk*

Abstrak

Salah satu faktor keberhasilan dalam proses pembelajaran disamping gurunya yang ahli dan pandai, maka ada faktor lain yang signifikan yang dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran di sekolah. Guru ahli dan profesional memang diperlukan, namun disaat pembelajaran seorang guru tidak sendirian artinya guru membutuhkan sesuatu sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran. Masih banyak sekolah yang tidak menyediakan peralatan yang ada hubungannya dengan proses pembelajaran yang sebenarnya sangat dibutuhkan siswa. Tetapi sangat memalukan apabila sekolah sudah menyediakan peralatan namun gurunya yang "gagap" dengan alat-alat tersebut terutama alat-alat teknologi.

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk amak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Peranan media sangat efektif dan relevan untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Selain itu media juga memungkinkan belajar lebih cepat bersesuaian antara kurikulum dengan kenyataan yang berkembang. Media dalam konteks teknologi pendidikan merupakan salah satu bentuk sumber belajar dan sumber pembelajaran, dalam teknologi pembelajaran diantaranya: pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan latar/lingkungan. Dalam konteks ini media diartikan sebagai bahan dan atau peralatan, dalam hal ini bisa over head projector, slide projector, film proyektor, tv, radio, dan lain lain. Karakteristik media dapat dilihat menurut kemampuan membangkitkan rangsangan indera penglihatan, pendengaran, perabaan, pengecap, maupun penciuman. Untuk tujuan-tujuan praktis ada karakteristik beberapa jenis media yang lazim dipakai dalam proses pembelajaran yaitu media grafis, media audio, dan media proyeksi diam. Sedangkan faktor-faktor yang harus dipertimbangkan dalam memilih media pembelajaran diantaranya yaitu tujuan pembelajaran, isi atau bahan pelajaran, organisasi kelompok belajar, dan kondisi pengadaan media.

Kata kunci: Media pembelajaran, Meningkatkan, Semangat belajar

PENDAHULUAN

Masalah pendidikan dan pembelajaran merupakan masalah yang cukup kompleks dimana banyak faktor yang ikut mempengaruhinya. Salah satu faktor tersebut adalah guru, guru merupakan komponen pembelajaran yang memegang peranan penting dan utama, karena keberhasilan proses pembelajaran sangat ditentukan oleh

faktor guru. Tugas guru adalah menyampaikan materi pelajaran kepada siswa melalui interaksi dan komunikasi dalam proses pembelajaran yang dilakukannya.¹

¹ Asnawir dan Basyirudin Usman, *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers, 2002, 1.

Pada hakekatnya proses pembelajaran adalah suatu proses interaksi dan komunikasi antara guru dan siswa dengan penyampaian maupun tukar menukar informasi. Untuk memudahkan informasi dapat diserap dan dipahami oleh siswa, maka diperlukan sarana yang disebut media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang memiliki peranan penting dalam keberhasilan pembelajaran. Di samping itu, media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk memotivasi siswa agar lebih efektif, semangat, dan antusias dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan. Hal tersebut, sesuai pendapat Basyiruddin Ustman dan Asnawir yang mengemukakan, “Menggunakan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar”.²

Media pembelajaran memiliki fungsi utama sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu upaya guru dalam meningkatkan semangat belajar siswa. Karena adakalanya guru ketika proses pembelajaran menghadapi siswa yang malas, bosan, jenuh dan lain-lain. Apabila keadaan seperti ini dibiarkan akibatnya semangat belajar siswa akan menurun. Oleh karena itu, untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan suatu dorongan dan rangsangan agar siswa memiliki kemauan dan semangat untuk belajar melalui media pembelajaran. Di samping itu, guru harus menguasai media pembelajaran agar dapat menyampaikan informasi pembelajaran kepada siswa secara baik.

² *Ibid.*, 14.

PEMBAHASAN

1. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media pembelajaran terdiri dari dua kata, “media” dan “pembelajaran”. Secara *etimologi*, media berarti “sarana, alat”.³ Kata media merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. *Medium* dapat di definisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim kepada penerima.⁴ Dengan demikian, media secara *etimologi* berarti “alat atau perantara”. Adapun secara *terminologi*, Aristo Rahadi mengemukakan, “Media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi”.⁵ Sedangkan, Sri Anitah mengemukakan, “media adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pembelajar untuk menerima pengetahuan, ketrampilan, dan sikap”.⁶ Adapun istilah pembelajaran menurut Trianto mendefinisikan, “pembelajaran adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan”.⁷ Jadi, media pembelajaran merupakan alat atau perangkat yang digunakan dalam proses

³ Risa, Agustin, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Serba Jaya, tt, 413

⁴ Daryanto, *Media Pembelajaran*. Bandung : Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2012, 4

⁵ Aristo, Rahadi. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar Dan Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan, 2003, 10.

⁶ Sri, Anitah. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka, 2010, 5-6.

⁷ Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif – Progresif Konsep Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana, 2010, 17.

pembelajaran dalam upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam keberhasilan tujuan pembelajaran. Menurut Arif Sadiman dkk, media pembelajaran terdiri dari beberapa jenis di antaranya:

a) Media Grafis

Media grafis adalah media visual. Dalam media ini, pesan yang akan disampaikan dapat dituangkan dalam bentuk simbol. Oleh karena itu, simbol-simbol yang digunakan perlu difahami benar artinya, agar dalam penyampaian materi dalam proses belajar mengajar dapat berhasil secara efektif dan efisien.

b) Media Audio

Media audio berbeda dengan media grafis, media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam lambang-lambang auditif, baik verbal maupun non verbal.

c) Media Proyeksi Diam

Media proyeksi diam mempunyai persamaan dengan media grafis dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Perbedaannya terletak pada pola interaksinya.⁸

3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi pembelajaran. Media pembelajaran akan dapat membangkitkan rasa senang bagi siswa dan memperbarui semangat mereka, membantu memantapkan pengetahuan pada benak para siswa sehingga menghidupkan pelajaran. Dalam hal

ini, Levied dan Lentz (1982) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, yaitu:

- Fungsi atensi, media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- Fungsi afektif, media visual terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar.
- Fungsi kognitif, media visual terlihat temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- Fungsi kompensatoris, media pengajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca dan untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.⁹

Sementara itu, secara khusus media pembelajaran memiliki fungsi dan berperan untuk:

- Menangkap suatu obyek atau peristiwa-peristiwa tertentu yaitu peristiwa-peristiwa penting atau objek yang langkah dapat diabadikan dengan foto, film atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan dapat digunakan manakala diperlukan.
- Memanipulasi keadaan, peristiwa atau obyek tertentu yaitu melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi kongkret sehingga mudah

⁸ Arief S dkk, *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan)*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada 2003, 3.

⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005, 16-17.

dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme.

- c. Menambah gairah dan motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat.¹⁰

Penggunaan media pembelajaran mempunyai nilai-nilai praktis di antaranya media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa, dapat mengatasi ruang kelas, memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan, dapat menghasilkan keseragaman pengamatan, dapat menanamkan konsep dasar yang benar, kongkrit dan realistis, dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, dapat membangkitkan semangat dan merangsang siswa untuk belajar.

Adapun manfaat media dalam pembelajaran di antaranya:

- a. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.
Dengan bantuan media penafsiran yang beragam dari seorang guru tentang suatu materi dapat diseragamkan dengan bantuan media.
- b. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
Penggunaan media bukan hanya membuat waktu belajar lebih efisien tapi juga membantu siswa menyerap materi lebih mendalam dan utuh.
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik.
Media dapat menyajikan informasi yang tak hanya bisa dilihat tapi juga didengar sehingga dapat mendiskripsikan suatu masalah yang abstrak menjadi lebih jelas dan menarik.
- d. Proses belajar siswa menjadi lebih interaktif.
Media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara

aktif. Para guru dapat mengatur kelas mereka sehingga bukan hanya kelas yang didominasi guru tapi siswa juga ikut berperan aktif dalam pembelajaran.¹¹

4. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dijadikan perantara yang dapat membangkitkan minat siswa untuk belajar sehingga materi yang disampaikan lebih mudah dipahami oleh siswa, dan sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran dan membangkitkan semangat dalam diri siswa untuk belajar Berdasarkan beberapa batasan tentang media pembelajaran, maka dapat dikemukakan ciri-ciri umum yang terkandung dalam media pembelajaran, antara lain:

- a. Media pembelajaran memiliki pengertian non fisik yang dikenal sebagai software (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang ingin disampaikan kepada siswa.
- b. Penekanan media pembelajaran terdapat pada audio dan visual.
- c. Media pembelajaran memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik dalam kelas maupun di luar kelas.
- d. Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.
- e. Media pembelajaran dapat digunakan secara massa (misalnya: radio, televisi) kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya: slide, film, video, OHP) atau perorangan (misalnya: modul, komputer, radio, tape, atau kaset vudeo recorder).

¹⁰ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2007, 169-171.

¹¹ Junaidi, *Materi Peningkatan Guru Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2011, 181.

- f. Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, manajemen yang berhubungan dengan suatu ilmu.¹²

Dengan demikian, ciri-ciri umum media pembelajaran berupa *hard ware* dan *soft ware*, bisa dilihat serta didengar maupun juga membantu guru untuk mempelancar dalam proses belajar mengajar sehingga terjadi komunikasi dan interaksi edukatif. Di samping itu, membantu mempermudah siswa dalam memahami pesan yang disampaikan oleh guru.

5. Kriteria Pemilihan Media

Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran itu juga memerlukan perencanaan yang baik. Meskipun demikian, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa seorang guru memilih salah satu media dalam kegiatannya di kelas atas dasar pertimbangan antara lain (a) ia merasa sudah akrab dengan media itu-papan tulis atau proyektor transparansi, (b) ia merasa bahwa media yang dipilihnya dapat menggambarkan dengan lebih baik dari pada dirinya sendiri-misalnya diagram pada flip chart, atau (c) media yang dipilihnya dapat menarik minat dan perhatian siswa, serta menuntunnya pada penyajian yang lebih terstruktur dan terorganisasi. Pertimbangan ini diharapkan oleh guru dapat memenuhi kebutuhannya dalam mencapai tujuan yang telah ia tetapkan.¹³

Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Untuk itu, ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media:

- a. Sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.
Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang

secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

- b. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.

Agar dapat membantu proses pembelajaran yang efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa.

- c. Praktis, luwes, dan bertahan.

Kriteria ini menuntun para guru untuk memilih media yang ada, mudan diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh guru. Media yang dipilih hendaknya dapat digunakan di mana pun dan kapan pun dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa ke mana-mana.

- d. Guru terampil menggunakannya.

Ini merupakan kriteria yang paling utama, tidak akan berarti apa-apa jika guru tidak dapat menggunakan media dalam proses belajar mengajar sebagai upaya mempertinggi mutu dan hasil belajar.

- e. Pengelompokan sasaran.

Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan, oleh karena itu sangat dibutuhkan pengelompokan sasaran tersebut.

- f. Mutu teknis.

Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.¹⁴

6. Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala bentuk perangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorong siswa

¹² Azhar Aryad, *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002, 6

¹³ *Ibid.*, 67

¹⁴ *Ibid.*, 75-76.

belajar secara cepat, tepat, mudah, benar dan tidak terjadinya verbalisme. Media pembelajaran merupakan alat bantu pendengaran dan penglihatan bagi peserta didik dalam rangka memperoleh pengalaman belajar secara signifikan. Pengalaman belajar dapat diperoleh melalui:

1. Situasi dan kondisi yang sesungguhnya.
2. Mengamati benda pengganti dalam wujud alat peraga
3. Membaca bahan-bahan cetakan, seperti majalah, buku, surat kabar dan sebagainya.¹⁵

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran perlu mempertimbangkan beberapa prinsip, yaitu:

1. Penggunaan media pembelajaran hendaknya dipandang sebagai bagian yang integral dari suatu sistem pembelajaran dan bukan hanya sebagai alat bantu yang berfungsi sebagai tambahan yang digunakan bila dianggap perlu dan hanya dimanfaatkan bila sewaktu-waktu digunakan.
2. Media pembelajaran hendaknya dipandang sebagai sumber belajar yang digunakan dalam usaha memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses belajar mengajar.
3. Guru hendaknya dapat menguasai teknik-teknik dari suatu media pembelajaran yang digunakan.
4. Guru seharusnya memperhitungkan untung ruginya pemanfaatan suatu media pembelajaran.
5. Penggunaan media pembelajaran harus diorganisir secara sistematis.
6. Jika sekiranya suatu pokok bahasan memerlukan lebih dari beberapa macam media, maka guru dapat memanfaatkan multimedia yang menguntungkan dan memperlancar proses belajar mengajar

dan dapat merangsang motivasi belajar siswa sehingga dapat meningkatkan interaksi belajar mengajar.¹⁶

Salah satu langkah yang bisa ditempuh guru dalam mengajar yang menggunakan media saat pembelajaran adalah antara lain:

1. Merumuskan tujuan pembelajaran dengan memanfaatkan media
2. Persiapan guru dengan cara memilih dan menetapkan media mana yang akan dimanfaatkan guna mencapai tujuan.
3. Pesiapan kelas anak didik dan kelas dipersiapka sebeum pelajaran dengan bermedia di mulai. Guru harus dapat memotivasi mereka agar dapat menilai, menganalisis, menghayati pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran
4. Langkah penyajian pelajaran dan pemanfaatan media. Media diperankan guru untuk membantu tugasnya menjelaskan bahan pelajaran
5. Langkah kegiatan belajar siswa. Pemanfaatan media oleh siswa sendiri dengan mempraktekannya atau guru langsung baik di kelas atau di luar kelas.
6. Langkah evaluasi pembelajaran. Sampai sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai, sekaligus dapat dinilai sejauh mana penggunaan media sebagai alat bantu dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran siswa.¹⁷

PENUTUP

Simpulan

Media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi.

¹⁶ Asnawir dan Basyiruddin Usman.

Media Pembelajaran....., 11

¹⁷ Pupuh Fathurrohman, *Strategi Belajar Mengajar: Strategi mewujudkan pembelajaran Bermakna Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami*. Bandung: PT. Refika Aditama, 2009, 72.

¹⁵ Nanang Hanafiah, *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama, 2009, 59-60.

Sedangkan pembelajaran adalah usaha guru untuk menjadikan siswa melakukan kegiatan belajar. Dengan demikian media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi dari guru ke siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dan pada akhirnya dapat menjadikan siswa melakukan kegiatan belajar. Media pembelajaran mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Selain itu bertujuan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bervariasi serta mewujudkan efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Risa. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, Serba Jaya, Surabaya, tt.
- Anitah, Sri. *Media Pembelajaran*, Yuma Pustaka, Surakarta, 2010.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2002.
- *Media Pembelajaran*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2005.
- Asnawir dan Usman, Basyirudin. *Media Pembelajaran*, Ciputat Pers, Jakarta, 2002.
- Daryanto. *Media Pembelajaran*, Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, Bandung, 2012.
- Fathurrohman, Pupuh. *Strategi Belajar Mengajar: Strategi mewujudkan pembelajaran Bermakna Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami*, PT. Refika Aditama, Bandung, 2009.
- Hanafiah, Nanang. *Konsep Strategi Pembelajaran*, Refika Aditama, Bandung, 2009.

Junaidi. *Materi Peningkatan Guru Pendidikan Agama Islam*, Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, Jakarta, 2011.

Rahadi, Aristo. *Media Pembelajaran*, Direktorat Jendral Pendidikan Dasar Dan Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan, Jakarta, 2003.

Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran*, Kencana, Jakarta, 2007.

S, Arief, dkk. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan)*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2003.

Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif – Progresif Konsep Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Kencana, Jakarta, 2010.

HUBUNGAN SEKOLAH DENGAN MASYARAKAT (Studi Kasus Di SMA Darul ‘Ulum 2 Unggulan Badan Pengkajian Dan Penerapan Teknologi Jombang)

Kustomo

Dosen STKIP PGRI Jombang Prodi PPKn

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengkaji keberhasilan hubungan ‘Ulum 2 Unggulan Badan Pengkajian dan Penerapan Teknologi Jombang dengan masyarakat, yang meliputi : kiat-kiat kepala sekolah dan komite sekolah menggalang hubungan sekolah dengan masyarakat, bentuk, bidang, cara, tujuan, manfaat, serta faktor pendukung dan penghambat hubungan tersebut. Penelitian yang berpendekatan kualitatif ini menggunakan metode pengumpulan data : wawancara mendalam, pengamatan berperan serta dan dokumentasi. Subyek penelitian yang peneliti wawancarai berjumlah 19 orang. Mereka mewakili Majelis Pimpinan Pondok Pesantren Darul ‘Ulum, kepala sekolah, kepala bidang sekolah nasional berstandar internasional, wakil kepala sekolah berbagai urusan, guru, bimbingan dan penyuluhan, siswa, orang tua / wali peserta didik, tokoh masyarakat, akademisi, komite sekolah, dan dinas pendidikan. Penelitian dilakukan selama sembilan bulan (Nopember 2014 – Agustus 2015). Temuan penelitian menunjukkan bahwa banyak kiat yang efektif dilakukan oleh kepala sekolah dan komite sekolah dapat memberikan manfaat diantaranya : memperbesar dorongan untuk mawas diri, memperoleh bantuan atau dukungan moral, material maupun finansial dari masyarakat, mudah memanfaatkan narasumber dan media pendidikan yang ada di masyarakat, memperoleh *life skill* dan pengalaman hidup bermasyarakat. Keberhasilan hubungan tersebut karena didukung faktor-faktor : (1) prestasi akademik dan non akademik peserta didik yang baik; (2) motivasi warga sekolah untuk maju dan memandang pentingnya hubungan dengan masyarakat; (3) dukungan orang tua / wali peserta didik dan komite sekolah yang baik; (4) adanya dukungan dari mitra media massa Jawa Pos, Republika dan *JTV*; serta (5) adanya teknologi komunikasi dan informasi jaringan internet. Selain itu, ada beberapa faktor penghambat hubungan tersebut, antara lain : (1) keterbatasan waktu dan tenaga; (2) padatnnya kegiatan di sekolah dan di asrama; serta (3) proses perijinan kepala majelis pimpinan pondok pesantren Darul ‘Ulum.

Kata Kunci : Hubungan sekolah dengan masyarakat.

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan merupakan tanggungjawab bersama antara orang tua, masyarakat dan pemerintah. Isi Undang-undang tersebut

perlu diwujudkan dalam perilaku orang tua dan masyarakat terhadap pendidikan anak-anak mereka, baik di sekolah maupun di luar sekolah. Di antaranya dikemukakan oleh Pidarta (1997) bahwa masyarakat disamping mempunyai kewajiban membiayai pendidikan, mereka juga berkewajiban memikirkan,

memberikan masukan dan membantu penyelenggaraan pendidikan jalur sekolah. Selanjutnya Pidarta (1999) mengemukakan alasan hubungan sekolah dengan masyarakat didasarkan pada ketentuan bahwa masyarakat adalah salah satu penanggungjawab sekolah, proses belajar serta media pendidikan juga terjadi dan ada di masyarakat dan masyarakat menaruh perhatian terhadap pendidikan putra-putrinya.

Hubungan sekolah dengan masyarakat merupakan bentuk komunikasi eksternal yang dilakukan atas dasar kesamaan tanggung jawab dan tujuan. Atas dasar kesamaan tanggung jawab dan tujuan inilah Mulyasa (2003) mengatakan bahwa masyarakat merupakan kelompok dan individu yang berusaha menyelenggarakan pendidikan. Sekolah menghendaki agar peserta didik kelak menjadi manusia pembangunan yang berkualitas. Masyarakat mengharapkan agar sekolah dapat menempa sumber daya manusia yang produktif dan berkualitas, sehingga dapat mengembangkan berbagai potensi masyarakat setelah kembali dan hidup bermasyarakat.

Disamping layanan terhadap masyarakat berupa pendidikan dan pengajaran terhadap putra-putra warga masyarakat, lembaga pendidikan juga menyediakan diri sebagai agen pembaharuan atau mercu penerang bagi masyarakat. Sejalan dengan fungsi ini, Stoop (dalam Pidarta, 1988) mengatakan bahwa lembaga pendidikan sesungguhnya melaksanakan fungsi rangkap terhadap masyarakat, yaitu memberi layanan dan sebagai agen pembaharu atau mercu penerang (fungsi pemimpin).

Pendapat senada tentang fungsi sekolah memberi layanan kepada masyarakat sebagaimana dikemukakan

oleh Samani (1999) bahwa hubungan antara sekolah dengan masyarakat di sekitarnya sangat penting. Di satu sisi sekolah memerlukan masukan dari masyarakat dalam menyusun program yang relevan, sekaligus memerlukan dukungan masyarakat dalam melaksanakan program tersebut. Di lain pihak masyarakat memerlukan jasa sekolah untuk mendapatkan program pendidikan sesuai dengan yang diinginkan, program jalinan itu dapat terjadi jika pemimpin sekolah aktif dan dapat membangun hubungan yang saling menguntungkan demi anak didik.

Sekolah sebagai lembaga pendidikan memiliki banyak peran. Tilaar (2001) menggolongkan peran sekolah menjadi dua, yaitu : (a) sebagai institusi yang memberikan pelayanan pendidikan dan pengajaran; dan (b) sebagai agen perubahan atau pembaharuan dalam masyarakat. Kedua peran tersebut menunjukkan bahwa sekolah merupakan sistem yang terbuka terhadap lingkungannya. Untuk itu sekolah harus selalu merespon dan merefleksikan dengan sungguh-sungguh tentang kebutuhan masyarakat. Masyarakat sebagai pemilik sekolah dapat mendukung dan berpartisipasi dalam meningkatkan mutu pendidikan di sekolah. Sebagai sistem terbuka, berarti lembaga pendidikan selalu mengadakan hubungan dengan lingkungannya yang disebut sebagai suprasistem.

Sedangkan alasan lain perlunya mengadakan hubungan sekolah dengan masyarakat seperti dikemukakan oleh Nasution (1999) yaitu bahwa masyarakat harus menyadari bahwa pengalaman yang diperoleh siswa dalam masyarakat merupakan bagian yang hakiki dari pendidikan modern yang efektif. Untuk itu harus ada kerjasama yang erat antara

sekolah dan masyarakat demi kepentingan pendidikan siswa.

Sementara itu Mulyasa (2003) berpendapat bahwa selama ini kita maklum, bahwa sekolah terlalu berorientasi pada kegiatan-kegiatan kurikuler atau akademis, yang lebih dipersempit lagi pada pemindahan pengetahuan (mengisi kepala anak dengan sejumlah pengetahuan tertentu). Demikian halnya masyarakat, perhatiannya hanya terfokus kepada bagaimana agar anaknya mendapat nilai ujian yang tinggi.

Kemudian Supriono dan Sapari (2001) menambahkan bahwa minimnya partisipasi masyarakat lebih disebabkan kurang pekanya kepala sekolah terhadap keadaan masyarakat di sekitar sekolah. Sebagai bukti, seperti yang ditunjukkan oleh Samani (1996) bahwa orang tua/BP3 region Surabaya ingin sekali berperan, tetapi tidak tahu bagaimana jalannya. Karena itulah kepala sekolah dituntut mampu menciptakan iklim yang kondusif demi terbangunnya partisipasi dan kolaborasi masyarakat secara profesional, transparan dan demokratis.

Dari beberapa alasan dan pendapat di atas peneliti kemukakan bahwa sekolah perlu melakukan / membangun hubungan yang erat dengan masyarakat, lebih-lebih di era desentralisasi pendidikan sekarang ini. Keterlibatan, kepedulian, kepemilikan dan dukungan dari masyarakat, terutama dukungan moral, material dan finansial perlu ditingkatkan. Tanpa dukungan masyarakat yang memadai, tentu sulit untuk mewujudkan pendidikan. Dalam konteks hubungan dengan masyarakat, kepala sekolah memegang peran kunci yang sangat penting, yaitu sebagai penginisiatif dan sebagai motor penggeraknya.

B. Fokus Penelitian

Supaya lebih jelas dan terarah, maka penelitian ini perlu dikemukakan fokus penelitiannya, yaitu :

1. Kiat-kiat Kepala Sekolah dalam menggalang hubungan sekolah dengan masyarakat.
2. Kiat-kiat Komite Sekolah dalam menggalang hubungan masyarakat dengan sekolah
3. Bentuk-bentuk hubungan sekolah dengan masyarakat.
4. Bidang-bidang hubungan sekolah dengan masyarakat.
5. Cara-cara yang digunakan dalam menggalang hubungan sekolah dengan masyarakat.
6. Faktor-faktor pendukung dan penghambat hubungan sekolah dengan masyarakat.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan paparan latar permasalahan dan fokus penelitian, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan kiat-kiat kepala sekolah dalam menggalang hubungan sekolah dengan masyarakat.
2. Mendeskripsikan kiat-kiat komite sekolah dalam menggalang hubungan masyarakat dengan sekolah.
3. Agar memperoleh gambaran tentang bentuk-bentuk hubungan sekolah dengan masyarakat.
4. Agar memperoleh gambaran tentang bidang-bidang hubungan sekolah dengan masyarakat.
5. Mendeskripsikan cara-cara hubungan sekolah dengan masyarakat.
6. Mendeskripsikan faktor-faktor pendukung dan penghambat hubungan sekolah dengan masyarakat.

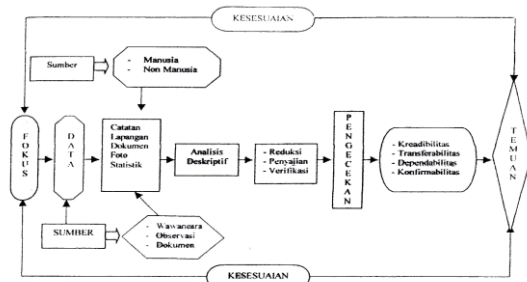
METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Desain Penelitian

Berdasarkan fokus dan tujuan penelitian, penelitian memerlukan kajian yang mendalam guna memperoleh data yang lengkap dan rinci. Oleh karena itu penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan rancangan studi kasus.

Penelitian yang dilaksanakan di SMA Darul ‘Ulum 2 Unggulan BPPT Jombang menggunakan penelitian studi kasus tunggal (*single case*) dengan model studi kasus observasi, karena penelitian ini mempunyai suatu dasar, subyek dan pada satu tempat kejadian dengan teknik observasi pelibatan dan wawancara mendalam.

Untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan harapan, maka langkah peneliti selanjutnya adalah membuat rancangan penelitian, seperti yang peneliti gambarkan sebagai berikut :



Gambar Rancangan Penelitian

Secara ringkas rancangan penelitian ini adalah sebagai berikut : (1) penelitian fokus; (2) memasuki lokasi penelitian; (3) data berupa catatan lapangan, dokumen, fotografi dan data statistik; (4) sumber data dan data; (5) analisis melalui tiga cara, yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan simpulan/verifikasi; serta (6) pengecekan keabsahan data dilakukan dengan cara

kredibilitas, transferabilitas, dependabilitas dan konfirmabilitas.

B. Lokasi Penelitian

Penentuan lokasi penelitian di SMA Darul ‘Ulum 2 Unggulan BPPT Jombang yang berada di Pondok Pesantren Darul ‘Ulum Rejoso Peterongan Jombang dipilih karena beberapa alasan, antara lain :

1. Sekolah ini dikembangkan oleh Pondok Pesantren bersama dengan masyarakat.
2. Terakreditasi A.
3. Memiliki peserta didik yang berasal dari berbagai daerah di Indonesia.
4. Berdasarkan hasil keputusan Tim Jaringan Kurikulum dan Penilaian (Jakurnil), sekolah tersebut merupakan sekolah swasta yang paling sesuai dalam pelaksanaan KBK maupun KB.
5. Input calon peserta didik sangat banyak dan tinggi.
6. Berlaku sistem *Drop Out* (DO).
7. Dukungan orang tua / komite sekolah terhadap pengembangan dan kemajuan sekolah sangat tinggi.
8. Dukungan pemerintah daerah terhadap pengembangan dan kemajuan sekolah sangat tinggi.
9. Prasarana dan sarana cukup mendukung dan memadai.
10. Lingkungan sekolah sangat kondusif.
11. Prestasi akademik dan non akademik tinggi.

C. Subyek Penelitian

Yang menjadi subyek penelitian in adalah seperti tabel di bawah ini :

Tabel Subjek Penelitian

No	Informan	Jumlah (orang)
1.	Anggota Majelis Pimpinan Ponpes Darul Ulum	2

2.	Mantan Kepala SMA DU 2 Unggulan BPPT Jombang	1
3.	Kepala SMA DU 2 Unggulan BPPT Jombang	1
4.	Wakil Kepala Sekolah Urusan Kurikulum, Sarana Dan Prasarana, Humas, Kesiswaan dan Pengembangan	5
5.	Guru	3
6.	Bimbingan Penyuluhan	1
7.	Orang tua / wali murid / tokoh masyarakat	2
8.	Komite Sekolah	2
9.	Dinas Pendidikan	1
10.	Siswa	1
	Jumlah	19

D. Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini metode pengumpulan data yang peneliti gunakan adalah (1) wawancara mendalam (*depth interview*); (2) pengamatan berperan serta; dan (3) studi dokumentasi.

E. Teknik Analisis Data

Sesuai dengan wujud dan sifat-sifat data, teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis kualitatif deskriptif, yang prosedur analisisnya meliputi : (a) reduksi data; (b) penyajian data; dan (c) penarikan simpulan atau verifikasi.

F. Pengecekan Keabsahan Data

Untuk menetapkan keabsahan data diperlukan teknik pemeriksaan yang didasarkan atas beberapa kriteria, yaitu : (a) derajat kepercayaan (*credibility*); (b) keteralihan (*transferability*); (c) kebergantungan (*dependability*); (d) kepastian (*confirmability*).

PEMBAHASAN

A. Kiat-kiat Kepala SMA DU 2 Unggulan BPPT Jombang Menggalang Hubungan dengan Masyarakat

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kiat-kiat yang dilakukan oleh Kepala SMA DU 2 Unggulan BPPT Jombang antara lain melakukan pendekatan untuk mengaktifkan badan-badan formal yaitu Dewan Penyantun Dana yang terdiri atas: (1) Yayasan Darul Ulum, (2) komite sekolah, (3) persatuan alumni, (4) pemimpin pemerintah setempat yaitu Bupati dan Kepala Dinas Pendidikan Jombang; mengundang tokoh masyarakat menjadi nara sumber; dan memohon kepada pemimpin media massa Jawa Pos, Republika, dan JTV untuk meliput, memberitakan dan menayangkan kegiatan-kegiatan di SMA DU 2 Unggulan BPPT Jombang. Kiat-kiat yang dilakukan ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Pidarta (1998) yaitu: “melakukan pendekatan untuk mengaktifkan badan-badan formal (Dewan Penyantun, BP-3, kemungkinan Persatuan Alumni, pemimpin pemerintah setempat dan tokoh masyarakat, pemakai lulusan dan pemimpin media massa”.

Hubungan dengan alumni perlu diperluas tidak saja dengan alumni yang baru lulus dan kuliah tetapi juga dengan yang tidak kuliah dan bekerja serta dengan yang sudah lulus kuliah dan bekerja. Hal ini penting karena kedudukan mereka mungkin sudah mapan. Dengan kedudukannya yang mapan. Mereka akan bisa berperan dalam membantu proses penyelenggaraan pendidikan di SMA DU 2 Unggulan BPPT Jombang. Frekuensi pertemuan perlu diatur secara periodik dan sering. Selama ini hanya waktu halal bi halal dan

setelah itu tergantung kesediaan alumni untuk bisa datang ke sekolah ini.

Begitu juga hubungan dengan pemakai lulusan perlu diperluas tidak saja dengan perguruan tinggi negeri yang menerima calon mahasiswa dan lulusan sekolah ini tetapi juga perlu digalang hubungan dengan dunia usaha/ industri agar bisa menerima lulusan sekolah ini yang tidak kuliah atau yang telah selesai kuliah dan ingin bekerja.

Kiat-kiat lain yang sudah cukup baik adalah mengadakan kerjasama pembibitan ikan lele dengan masyarakat di Desa Ngumpul Kecamatan Jogoroto Kabupaten Jombang. Sayangnya kerjasama ini tidak berlangsung terus. Seandainya bisa berlangsung terus dan bahkan diperluas ke masyarakat lain akan banyak bermanfaat bagi kedua belah pihak.

Kerjasama dengan lembaga-lembaga lain diantaranya Lembaga Bimbingan Belajar Primagama dan SSC, SMA Zainul Hasan BPPT Genggong Probolinggo, Consulate General of Japan di Surabaya dan beberapa perguruan tinggi negeri seperti: UNESA, UGM, UNAIR, dan lain-lain sudah cukup baik dan bermanfaat bagi sekolah, siswa dan lulusan sekolah ini.

Kerjasama dengan komite sekolah juga sangat baik dan intensif karena dari 11 pengurus sekolah terdapat 5 (lima) pengurus yang berada atau rumahnya dekat dengan sekolah yaitu: (1) K.H.M. Hamid Bisri, SE. M.Si. jabatan ketua umum, (2) Dr. H. M. Zulfikar Asad. MMR jabatan ketua I, (3) Drs. Suropto jabatan sekretaris II. (4) Nurul Laylis Sy. S.Pd.I. jabatan bendahara II, dan (5) Drs. Abdul Rokhim Mukti. M.Pd. jabatan anggota. Dengan adanya 5 (lima) pengurus yang rumahnya di lingkungan sekolah atau dekat dengan sekolah bisa

mudah untuk dihubungi oleh kepala sekolah.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kerjasama tersebut sudah cukup baik walaupun sebagian ada yang tidak dapat berlangsung terus atau berhenti.

Kiat-kiat selanjutnya adalah melaksanakan program-program kemasyarakatan yang melibatkan guru, siswa, dan masyarakat diantaranya memberi bantuan uang kepada daerah-daerah yang miskin di Kabupaten Jombang perlu diteruskan. Sayangnya kiat ini tidak berlangsung terus. Seandainya kiat ini diteruskan maka akan dapat membantu perekonomian masyarakat dan mengentaskan kemiskinan.

Kiat-kiat memberi zakat fitrah dan maal kepada Panti Asuhan Anak Yatim Darul Ulum Kepuh Doko Tembelang Jombang sudah sangat baik karena berlangsung terus sampai sekarang sehingga dapat membantu mengatasi masalah-masalah sosial dan menjalankan syariat agama yaitu mengurus anak yatim.

Begitu juga kiat mengirimkan perwakilan siswa mengikuti donor darah yang diselenggarakan oleh PMR Wira SMAN 2 Jombang sudah sangat baik bahkan kalau bisa perlu dilakukan dengan PMI Jombang. Dengan demikian akan bisa membantu kesehatan masyarakat. Kiat-kiat tersebut di atas sudah sesuai dengan sebagian dan kiat-kiat yang dapat dilakukan oleh kepala sekolah dalam menggalang hubungan sekolah dengan masyarakat yang dinyatakan oleh Departemen Pendidikan Nasional (2000) yaitu: “melaksanakan program-program kemasyarakatan, misalnya kebersihan lingkungan, membantu lalu lintas di sekitar sekolah dan sebagainya. Program

sederhana semacam itu dapat menumbuhkan simpati masyarakat”.

Kiat berikutnya yang termasuk sangat baik adalah mengadakan pameran sekolah baik pada saat pendaftaran siswa baru maupun kegiatan semifinal dan final olimpiade MIPA SLTP se-Jawa Timur, Jawa Tengah, dan Yogyakarta. Pada pameran ini, sekolah memaparkan program dan kegiatan sekolah. Pameran sekolah pada saat pendaftaran siswa baru sangat baik dilakukan karena banyak sekali masyarakat yang datang ke Pondok Pesantren Darul Ulum untuk mendaftarkan sekolah anak-anak mereka. Begitu juga pameran sekolah pada saat olimpiade tersebut di atas karena delegasi siswa SMP yang masuk babak semi final dan final didampingi oleh guru, orang tua dan keluarganya. Kiat-kiat ini sesuai dengan dinyatakan oleh Departemen Pendidikan Nasional (2000) yaitu: “mengadakan *open house* yang memberikan kesempatan kepada masyarakat luas untuk mengetahui program dan kegiatan sekolah. Tentu saja dalam kesempatan semacam itu sekolah perlu menonjolkan program-program yang menarik minat masyarakat”. Yang perlu disempurnakan pada pameran tersebut adalah proses persiapan dan pelaksanaannya sebaiknya melibatkan masyarakat.

Kepala SMA DU 2 Unggulan BPPT Jombang juga melakukan kiat mengundang beberapa tokoh masyarakat untuk menjadi narasumber dalam kegiatan stadium general dan proses penyusunan karya ilmiah siswa. Tokoh-tokoh tersebut dapat memberikan pengetahuan dan pengalamannya yang sangat berharga sesuai dengan kapasitas dan profesinya kepada para siswa. Diantara tokoh yang diundang adalah: (1) K.H. Hamid Bisri, SE..M.Si. dan

Supirman (ketua PPI) menyampaikan materi Kesehatan Reproduksi Remaja dan Kenakalan Remaja dalam Konteks Pondok Pesantren, (2) Ir. Hari Prastiono, M.S. dan Drs. Sutarno memberikan materi tentang Pestisida Nabati dan Proses Penyusunan Karya Ilmiah para siswa. Kiat mengundang tokoh menjadi narasumber berlangsung secara periodik sampai sekarang dan berganti-ganti tokoh yang diundang. Kiat ini sesuai dengan yang dipaparkan oleh Departemen Pendidikan Nasional (2000) yaitu: “mengundang tokoh untuk menjadi pembicara atau pembina suatu program sekolah. Misalnya mengundang dokter yang tinggal di sekitar sekolah atau orang tua murid untuk menjadi pembicara atau pembina program kesehatan sekolah”.

Kiat berikutnya yang jarang dilakukan oleh para kepala sekolah yang termasuk kiat yang sangat baik adalah melaksanakan olimpiade MIP SLTP se-Jawa Timur, Jawa Tengah, dan Yogyakarta dalam rangka HUT dan Lustrum SMA DU 2 Unggulan BPPT Jombang. Olimpiade ini dilaksanakan setiap tahun sejak tahun 2000. Olimpiade ini mengalami peningkatan yang signifikan baik dalam jumlah rayon maupun peserta sebagai buktinya terdapat pada tabel perkembangan olimpiade di bawah.

Kiat berikutnya yang jarang dilakukan oleh kepala sekolah lain yaitu memberi kesempatan kepada para siswa dan guru menggalang hubungan dengan masyarakat. Misalnya guru mendampingi para siswa mengikuti lomba-lomba, wali kelas memberi penjelasan kepada orang tua wali murid setiap saat yang membutuhkan informasi mengenai sekolah dan anak-anaknya. Dalam rangka memperingati hari lahir dan lustrum SMA DU 2 Unggulan BPPT Jombang secara

periodik pada pertengahan September. Para siswa didampingi guru melaksanakan olimpiade MIPA SLTP se-Jawa Timur, Jawa Tengah dan Yogyakarta. Babak penyisihan dilaksanakan di daerah-daerah sedangkan semi final dan final di SMA DU 2 Unggulan BPPT Jombang. Untuk suksesnya acara ini, para siswa diberi kebebasan oleh kepala sekolah menggali dana dan masyarakat berupa iuran peserta, sponsor dan biaya akomodasi dan orang tua/ wali murid yang ditempati oleh para siswa dan guru yang melaksanakan babak penyisihan di daerah-daerah. Dan kegiatan ini para siswa akan terasah otaknya karena dituntut membuat soal dan jawaban yang berkualitas. Selain itu memperoleh pengalaman cara menggali dana dan masyarakat.

Kiat-kiat kepala sekolah memberi wewenang kepada guru untuk menggalang hubungan dengan masyarakat sesuai dengan pendapat beberapa ahli dan lembaga pendidikan yaitu Indrafachrudi; Soetjipto dan Kosasi; dan National School Public Association.

Indrafachrudi (1993) mengatakan bahwa: “seorang kepala sekolah harus memberi dorongan kepada guru-guru supaya mereka senantiasa berusaha untuk mengembangkan dirinya secara terus-menerus. Guru-guru harus bekerja sama memecahkan masalah kemasyarakatan dan masalah tugas yang mereka lakukan”. Dalam kesempatan lain Indrafachrudi juga menyatakan mengenai kiat-kiat yang dapat dilakukan guru dalam menggalang hubungan dengan masyarakat yaitu: “(1) memberikan informasi tentang sistem sekolah, kebijakan dan kegiatan sekolah secara langsung pada orang tua / wali murid melalui kontak sehari-hari. (2) menerima informasi / keluhan dan

masyarakat untuk disampaikan kepada wakil kepala sekolah bagian humas”.

Menurut Soetjipto dan Kosasi (1999) guru dapat melakukan kiat yaitu: membantu sekolah dalam melaksanakan teknik-teknik hubungan sekolah dengan masyarakat. Meskipun kepala sekolah merupakan orang kunci pengelolaan hubungan sekolah dengan masyarakat, akan tetapi kepala sekolah tidak mungkin melaksanakan program hubungan sekolah dengan masyarakat tanpa bantuan guru-guru. Guru-guru dapat ditugasi kepala sekolah melaksanakan hal-hal yang berkaitan dengan hubungan sekolah dengan masyarakat, disesuaikan dengan jenis dan bentuk kegiatan yang ada. Sedangkan National School Public Relation (dalam Pidarta, 1995) menyebutkan kiat-kiat yang dapat dilakukan guru dalam menggalang hubungan dengan masyarakat yaitu: (1) guru menunjukkan sikap positif terhadap siswa atau orang tuanya tentang kemajuan siswa tersebut, secara tertulis atau lewat telepon, (2) guru-guru dan personalia sekolah lainnya dalam suatu pertemuan dengan masyarakat berusaha mencari jalan untuk memperbaiki komunikasi antara sekolah dengan masyarakat, dan (3) guru menghargai warga masyarakat yang mempunyai keterampilan dengan cara memanfaatkannya sebagai narasumber bagi pendidikan para siswa di sekolah.

Selain itu para siswa juga diberi kebebasan mengikuti kegiatan-kegiatan yang bertujuan menambah wawasan dan menguji kemampuan berpikir yang diselenggarakan oleh lembaga-lembaga pendidikan maupun masyarakat. Kepala sekolah mengirim para siswa untuk mengikuti seminar, LKIR, lomba-lomba, olimpiade, pertandingan, dan lain-lain. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh

para siswa ini sangat berhasil sebagaimana terbukti dari tabel prestasi non akademik di bawah ini. Dari kegiatan ini para siswa akan termotivasi meningkatkan kemampuannya dan bangga dengan hasil-hasilnya.

Kepala sekolah sering dan banyak melakukan kiat menerima atau melakukan kunjungan dari / ke lembaga-lembaga pendidikan lain. Sayangnya proporsi menerima lebih banyak dibanding melakukan kunjungan ke lembaga pendidikan lain. Sebagaimana hasil wawancara dengan H. M. Suud Assegaf S.H.,M. Hum. (akademisi) yang mengatakan bahwa: “kekurangan dari sekolah ini adalah kurang berkunjung ke tempat-tempat lain. Kita sering dikunjungi. Kita merasa besar. Harus ada program-program ke tempat-tempat lain. Alasannya sulit ngatur waktu karena anak-anak dibebani kurikulum pondok”. (HW di Jl. Merdeka Gg. Satria Jombang, 09-3-2013). Sebaiknya frekuensi melakukan kunjungan perlu ditambah karena dengan melakukan kunjungan, sekolah akan memperoleh pengalaman-pengalaman langsung yang baik dan berharga dari lembaga-lembaga pendidikan lain untuk diterapkan di sekolahnya.

Kepala SMA DU 2 Unggulan BPPT Jombang apabila tidak dapat menggalang hubungan dengan masyarakat karena sesuatu hal adalah mendelegasikan kepada wakil kepala sekolah urusan hubungan masyarakat atau guru.

Kiat-kiat yang dilakukan oleh waka humas sudah cukup baik. Ia mewakili kepala sekolah berhubungan dengan orang tua / wali murid atau pihak-pihak yang memerlukannya apabila kepala sekolah ada tugas-tugas lain penting yang tidak dapat diwakilkan atau

berhalangan dan juga dengan cam membantu menyiapkan bahan-bahan yang akan disampaikan kepada pihak-pihak tersebut di atas. Kiat-kiat yang dilakukan oleh waka humas ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Nawawi (1980) yaitu:

1. Membantu kepala sekolah yang karena tugas-tugasnya tidak dapat langsung memberikan informasi kepada masyarakat atau pihak-pihak yang memerlukannya;
2. Membantu kepala sekolah mempersiapkan bahan-bahan tentang permasalahan dan informasi yang akan disampaikan atau yang menarik perhatian masyarakat pada saat tertentu. Dengan demikian pimpinan selalu siap dalam memberikan bahan-bahan informasi yang *up-to-date*.

Kiat-kiat lain yang tergolong baik yang dilakukan oleh waka humas dalam melaksanakan tugasnya sendiri adalah: (1) menyusun program hubungan sekolah dengan masyarakat, (2) memberi informasi kepada orang tua / wali dan masyarakat melalui massa media seperti Jawa Pos, Republika, dan JTV tentang kegiatan dan prestasi sekolah, (3) menerbitkan majalah sekolah yang bernama Solusi, book let misalnya Selayang Pandang SMA DU 2 Unggulan BPPT Jombang dan papan informasi, (4) mengadakan pertemuan dengan alumni secara rutin tiap bulan Syawal, membentuk organisasi di berbagai daerah, dan mendata alumni, (5) kerjasama intensif dengan pengurus komite sekolah apalagi dia termasuk pengurus sekolah. (6) mengumpulkan data-data mengenai penilaian dan pemberitaan massa media tentang SMA DU 2 Unggulan Jombang. Kiat-kiat yang dilakukan oleh waka humas di atas.

sesuai dengan pendapat Indrafachrudi (1989) yaitu;

1. Menyusun program hubungan sekolah dengan masyarakat;
2. Memberikan informasi kepada masyarakat melalui massa media yang ada, seperti radio dan sebagainya;
3. Menerbitkan majalah sekolah, book let, leaflet, dan surat kabar sekolah;
4. Mengadakan hubungan dengan alumni dengan membentuk organisasi alumni dan mendata secara cermat;
5. Mengembangkan program hubungan sekolah dengan masyarakat;
6. Kerjasama dengan pengurus BP-3 (sekarang komite sekolah);
7. Menyusun data-data di dalam operation room sekolah.

B. Kiat Komite Sekolah Menggalang Hubungan Sekolah dengan Masyarakat

Jika dilihat dari data hasil wawancara dan studi dokumentasi mengenai program komite tahun pelajaran 2012/2013 laporan program rutin komite dan program insidental pengadaan mobil sekolah dapat disimpulkan bahwa:

- a. komite sekolah melakukan kiat memberikan masukan dan pertimbangan dalam menetapkan RAPBS, termasuk dalam penyelenggaraan rapat RAPBS,
- b. komite sekolah memantau kondisi anggaran pendidikan di sekolah,
- c. memfasilitasi kebutuhan sarana dan prasarana pendidikan di sekolah,
- d. sebagai mediator dalam pelaksanaan program sekolah, sehingga berbagai kebijakan dan program yang telah ditetapkan sekolah dapat

dipertanggungjawabkan kepada masyarakat.

Komite sekolah juga melakukan kiat memberi masukan dan pertimbangan dalam pelaksanaan proses pengelolaan pendidikan di sekolah. termasuk proses pembelajarannya. Hal ini terbukti dan program komite mengenai pembinaan prestasi siswa. Selain itu ketua umum komite dan ketua I berperan banyak dalam stadium general sebagai narasumber.

Kiat-kiat lain dan komite sekolah yang tergolong baik adalah memantau kondisi ketenagaan. Berdasar pada persyaratan rekrutmen tenaga yang dikemukakan oleh K.H. Muhammad Dimiyati Romly, S.H. (anggota MPP DU koordinator bidang pendidikan) yaitu calon tenaga dapat diterima apabila memenuhi sebagian persyaratan : (1) alumni Ponpes DU, UNIPDU. dan sekolah-sekolah yang ada di Ponpes DU, (2) keluarganya berperan di Ponpes DU atau unit-unit pendidikan yang ada di dalamnya, (3) keluarganya dan yang bersangkutan ikut dalam torigot, (4) persyaratan-persyaratan akademik yang lain, maka komite berperan dalam menentukan calon tenaga dan memberhentikan tenaga pendidikan. Hal ini bisa terjadi karena ketua umum komite termasuk dalam struktur MPP DU, ditambah lagi dengan ketua I komite merupakan anak dan ketua umum MPP DU sehingga pendapatnya mudah diterima oleh MPP DU.

Disamping itu komite sekolah juga melakukan kiat mengontrol proses pengambilan keputusan dan perencanaan pendidikan di sekolah, termasuk kualitas kebijakan yang ada. Kiat ini didukung oleh hasil wawancara dengan ketua umum komite sekolah yang mengatakan

bahwa jika ada kurikulum yang berat, komite memberi masukan.

Kiat selanjutnya dan komite sekolah adalah melakukan pemantauan terhadap pelaksanaan program yang ada di sekolah. Sebagai bukti adalah hasil wawancara dengan ketua umum komite sekolah yang mengatakan bahwa kami sering melakukan silaturahmi atau kunjungan mendadak untuk mengetahui dan menanyakan apakah ada persoalan atau tidak.

Kiat terakhir yang baik yang telah dilakukan oleh komite sekolah adalah menjadi penghubung sekolah dengan masyarakat khususnya wali murid. Hubungan sekolah dengan masyarakat yang lebih luas diserahkan sepenuhnya kepada sekolah.

Dan kiat-kiat yang telah dilakukan tersebut dapat disimpulkan bahwa komite SMA DU 2 Unggulan BPPT Jombang sudah melaksanakan sebagian besar dan peran-peran yang telah disampaikan oleh Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah yaitu: (1) memberi pertimbangan (*advisory agency*) dalam penentuan dan pelaksanaan kebijakan pendidikan di satuan pendidikan, (2) pendukung (*supporting agency*), baik yang berwujud finansial, pemikiran maupun tenaga dalam penyelenggaraan pendidikan di satuan pendidikan, (3) pengontrol (*controlling agency*) dalam rangka transparansi dan akuntabilitas penyelenggaraan dan keluaran pendidikan di satuan pendidikan, (4) mediator antara pemerintah (eksekutif) dengan masyarakat di satuan pendidikan.

C. Hubungan Sekolah dengan Masyarakat

1. Tujuan Hubungan Sekolah dengan Masyarakat

Dari hasil pemaparan data dapat disimpulkan bahwa ada tiga tujuan yang ingin dicapai oleh SMA DU 2 Unggulan BPPT Jombang menggalang hubungan dengan masyarakat.

Tujuan yang pertama adalah untuk mendukung keberhasilan program sekolah meningkatkan mutu pendidikan. Visi sekolah ini adalah unggul dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, iman dan takwa, dan akhlaqul karimah (budi pekerti luhur). Untuk mencapai keberhasilan visi tersebut, salah satu misi yang dijalankan adalah menerapkan manajemen partisipatif dengan melibatkan seluruh warga sekolah dan *stake holder*.

Tujuan kedua adalah agar masyarakat sadar bahwa mereka merupakan salah satu dan yang bertanggung jawab terhadap pendidikan. Tujuan-tujuan tersebut di atas sesuai dengan yang dikatakan oleh T. Sianipar, Elsbree dan McNally, Soetjipto dan Kosasi, dan Sahertian. T. Sianipar (dalam Purwanto, 2002) mengatakan tujuan hubungan sekolah dengan masyarakat adalah: “(1) meningkatkan mutu pendidikan di sekolah yang bersangkutan, (2) memperlancar proses belajar mengajar, (3) memperoleh bantuan dan masyarakat yang diperlukan dalam pengembangan dan pelaksanaan program sekolah”. Sedangkan Elsbree dan Mc Nally (dalam Purwanto, 2002) mengatakan tujuan hubungan sekolah dengan

masyarakat adalah: “(1) untuk mengembangkan mutu belajar dan pertumbuhan anak-anak, (2) untuk mengembangkan pengertian, antusiasme masyarakat dalam membantu pendidikan yang diselenggarakan oleh pemerintah”. Soetjipto dan Kosasi (1999) menyampaikan pendapat senada yaitu: “peningkatan kesadaran masyarakat tentang pentingnya peran serta mereka dalam era pembangunan”. Begitu juga Sahertian (1994) mengemukakan: “untuk menciptakan rasa ikut serta dan tanggung jawab bersama antara komponen rumah tangga, sekolah dan masyarakat dalam mengembangkan amanat pendidikan yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa.

Tujuan berikutnya adalah untuk meningkatkan citra sekolah di masyarakat apalagi sekolah ini swasta walaupun bermutu, unggulan, dan berprestasi tetap perlu menggalang hubungan dengan masyarakat. Sebagaimana pendapat Gunawan (1996): “tujuan hubungan sekolah dengan masyarakat adalah meningkatkan popularitas sekolah di mata masyarakat sehingga prestasi sekolah dapat meningkat”. Soetjipto dan Kosasi (1999) mengemukakan salah satu pendapatnya yang senada yaitu: “terpeliharanya kepercayaan masyarakat terhadap sekolah serta apa yang dilakukan oleh sekolah”.

2. Bentuk-bentuk Hubungan Sekolah dengan Masyarakat

a. Komite SMA DU 2 Unggulan BPPT Jombang

Dari hasil pengumpulan data dengan metode studi dokumentasi dapat disimpulkan

bahwa komite SMA DU 2 Unggulan BPPT Jombang belum begitu mewakili semua unsur dalam masyarakat yang bisa dimasukkan ke dalam komite sekolah. Hal ini terbukti dari 11 orang pengurus komite mewakili 4 (empat) unsur yang ada dalam masyarakat yaitu 2 (dua) orang mewakili orang tua/ wali peserta didik, 3 (tiga) orang mewakili tokoh masyarakat, 1 (satu) orang mewakili pakar pendidikan, 2 (dua) orang mewakili dewan guru, 2 (dua) orang mewakili yayasan, dan 1 (satu) orang dari LSM. Sebaiknya jumlah orang yang mewakili tiap-tiap unsur masyarakat tersebut dikurangi sedikit dan diberikan kepada unsur yang ada dalam masyarakat yang belum terwakili yaitu: (1) anggota masyarakat yang mempunyai perhatian atau dijadikan figur, dan mempunyai perhatian untuk meningkatkan mutu pendidikan, (2) pejabat pemerintah setempat, (3) dunia usaha / industri, (4) organisasi profesi tenaga kependidikan, (5) perwakilan siswa, dan (6) perwakilan alumni.

b. Lembaga Bimbingan Belajar

Dengan adanya lembaga bimbingan belajar, siswa tidak usah keluar dari pondok untuk mengikuti bimbingan belajar. Siswa tinggal memilih sesuai dengan kesukaannya yaitu ikut Primagama atau SSC.

c. Lembaga Pendidikan Keterampilan

Bentuk hubungan lembaga pendidikan keterampilan bahasa Inggris ini

sangat efektif karena salah satu tutornya alumni sekolah ini dan para guru tidak repot mengeluarkan biaya kursus di luar bahkan setiap hadir diberi uang transport Rp 10.000,-. Kegiatan ini mulai dilaksanakan bulan Februari 2006 sampai sekarang.

d. Persatuan atau Ikatan Alumni

Dengan terbentuknya persatuan atau ikatan alumni yang secara periodik setiap awal masuk sekolah setelah libur hari raya Idul Fitri mengadakan halal bi halal atau pertemuan dan juga alumni diberi kebebasan setiap saat berkunjung dan bertatap muka dengan adik-adik kelasnya di kelas, maka sekolah banyak memperoleh manfaat dan hubungan tersebut, diantaranya: (1) memperoleh berbagai masukan tentang kekurangan sekolah yang perlu dibenahi dan upaya-upaya perbaikannya (2) terhimpun dana untuk membantu pengadaan mobil sekolah, (3) pengalaman keberhasilan alumni yang bisa digunakan menambah wawasan dan memotivasi para siswa, guru maupun warga sekolah lainnya.

3. Bidang Hubungan Sekolah dengan Masyarakat

a. Kurikulum

Dari hasil studi dokumentasi dan pengamatan mengenai bidang kurikulum hasil hubungan sekolah dengan masyarakat dapat dikatakan sangat baik. Kurikulum yang dilaksanakan sekolah ini sudah menyesuaikan dengan kondisi

setempat yaitu selain melaksanakan kurikulum nasional, juga kurikulum pondok bahkan sejak tahun pelajaran 2005/ 2006 mulai membuka dua kelas SNBI yang melaksanakan kurikulum nasional, pondok, dan internasional. Secara bertahap akan diadakan penambahan kelas SNBI sehingga pada suatu masa hanya akan membuka penuh kelas SNBI. Dengan melaksanakan keterpaduan kurikulum nasional, pondok, dan internasional maka output dari sekolah ini akan bisa bersaing tidak hanya lingkup nasional tetapi internasional untuk merespon era globalisasi.

b. Dana

Dari hasil pengumpulan data dapat disimpulkan bahwa SMA DU 2 Unggulan BPPT Jombang telah berhasil menggalang hubungan dengan masyarakat dalam bidang dana. Kebanyakan sekolah-sekolah memperoleh dana dari pemerintah baik pusat maupun daerah dan orang peserta didik. Dari hasil menggalang hubungan dengan masyarakat, SMA DU 2 Unggulan BPPT Jombang berhasil memperoleh dana tidak hanya dari pemerintah pusat maupun daerah tetapi juga dari masyarakat lain yaitu: BPPT Jakarta, Yayasan Ponpes Darul Ulum, dan perusahaan / dunia industri. Keberhasilan ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Mulyasa (2003) bahwa, “sumber keuangan dan pembiayaan pada suatu sekolah secara garis besar dapat dibedakan atas tiga sumber

yaitu: (1) pemerintah, baik pemerintah pusat, daerah maupun kedua-duanya, yang bersifat umum atau khusus dan diperuntukkan bagi kepentingan pendidikan, (2) orang tua atau peserta didik, (3) masyarakat baik mengikat maupun tidak mengikat”.

Dana yang telah diperoleh tersebut pada akhir tahun pelajaran dipertanggungjawabkan oleh sekolah kepada orang tua / wali murid dan yayasan Ponpes Darul Ulum. Pertanggungjawaban ini sesuai dengan pengimplementasian pendidikan berbasis masyarakat yang menuntut lembaga pendidikan beserta stakeholder untuk merencanakan, mengusahakan, melaksanakan, mengevaluasi serta mempertanggungjawabkan secara transparan dan akuntabilitas kepada masyarakat.

c. Sarana dan Prasarana

Jika melihat hasil pengumpulan data bidang hubungan dengan masyarakat tentang sarana dan prasarana dapat disimpulkan bahwa sarana dan prasarana di sekolah ini dari pemerintah pusat dan yang lebih banyak lagi diperoleh dari masyarakat yaitu: BPPT Jakarta, Yayasan Ponpes Darul Ulum, wali murid baik yang berupa SPP maupun dana rutin yang dianjurkan oleh komite sekolah.

Dengan keberhasilan memperoleh sarana dan prasarana seperti itu, sekolah ini dapat dikatakan berhasil menggalang hubungan dengan

masyarakat. Keberhasilan ini menunjang keterbatasan pengadaan sarana dan prasarana yang dilakukan oleh pemerintah.

d. Kontrol / Pengawasan

Kontrol / pengawasan di sekolah ini sangat baik. Sebagai bukti dapat dilihat dari hasil pengumpulan data bidang hubungan dengan masyarakat tentang kontrol / pengawasan. Kontrol / pengawasan di sekolah ini dari Yayasan Ponpes Darul Ulum dan komite sekolah. Yayasan / MPP DU menunjuk Dr. Zulfikar As’ad, MMR (salah satu anak dari ketua umum Yayasan / MPP DU) sebagai pengawas dan sekaligus sebagai ketua I komite sekolah. Sedangkan dari komite sekolah dilakukan oleh ketua umum dan bendahara II khusus mengenai keuangan. Dengan status yang dimiliki oleh Dr. Zulfikar As’ad, MMR dan K.H M. Hamid Bisri, S.E.,M.Si., pengaruhnya sangat besar di sekolah ini.

Jadi dengan keberhasilan masyarakat yang diwakili oleh komite sekolah dan Yayasan Darul Ulum melakukan kontrol / pengawasan di sekolah ini, maka komite berhasil menjawab kesan negatif selama ini terhadap masyarakat yaitu masyarakat hanya berperan dalam upaya pengadaan pembangunan sarana dan prasarana. sementara perangkat proses pendidikan lainnya jarang dilakukan.

e. Iklim Belajar dan Bekerja

SMA DU 2 Unggulan BPPT Jombang dan masyarakat

dapat dikatakan berhasil membentuk iklim belajar dan bekerja. Hal ini terbukti dari: (1) upaya yayasan memperlakukan satu orang satpam pondok secara bergiliran ke satpam sekolah ini. Selain itu anggota Yayasan / MPP DU yang bernama Gus Syarif Hidayatullah, S.T. yang menjabat koordinator keamanan / ketertiban dengan seluruh anggota timnya sering secara mendadak mengadakan razia kepada para siswa. Begitu juga apabila siswa secara rombongan akan melakukan kegiatan keluar sekolah / Jombang, harus meminta izin dulu kepada Gus Syarif. Siswa laki-laki dan perempuan dilarang jadi satu baik di dalam kelas, luar kelas, maupun luar sekolah. Kelas dikelompokkan ke dalam kelas laki-laki dan perempuan, (2) hubungan antara civitas akademika berdasarkan akhlakul karimah (tingkah laku yang baik), (3) sekolah aktif dalam kegiatan HUT kemerdekaan RI yang diselenggarakan oleh Kecamatan Peterongan maupun Kabupaten Jombang, (4) sekolah mengadakan kerjasama pembibitan ikan lele dengan masyarakat di Desa Ngumpul Kecamatan Jogoroto Kabupaten Jombang memberi santunan kepada masyarakat miskin dan pembagian daging hewan kurban kepada masyarakat miskin yang mau datang ke sekolah tersebut.

f. Pameran Sekolah

Bidang hubungan sekolah dengan masyarakat tentang pameran sekolah belum

bisa dikatakan berhasil karena walaupun pada waktu sebelum dan saat pendaftaran siswa baru maupun pada waktu semi final dan final olimpiade MIPA SLTP se-Jawa Timur, Jawa Tengah, dan Yogyakarta diadakan pameran sekolah di sekolah ini tidak melibatkan masyarakat dalam proses persiapan dan waktu pameran. Pameran sekolah bisa terlaksana sepenuhnya berkat upaya para siswa dan guru.

g. Karya Wisata atau *Field Trip*

Bidang hubungan sekolah dengan masyarakat mengenai karya wisata yang dilakukan oleh siswa tiap akhir tahun pembelajaran tidak berhasil karena sejak tiga tahun yang lalu dilarang oleh MPP DU. Akan tetapi karya wisata yang dilakukan oleh siswa yang mengikuti LKIR dapat dikatakan berhasil karena banyak siswa yang mengikuti LKIR mengadakan penelitian di masyarakat dan berhasil meraih juara.

4. Cara Sekolah Berhubungan dengan Masyarakat

a. Datang ke Sekolah

Berdasarkan hasil pengamatan, datang ke sekolah merupakan cara yang paling banyak dipakai oleh orang tua / wali murid, komite sekolah, lembaga pendidikan lain, para birokrat dan perwakilan pihak asing untuk berhubungan dengan SMA DU 2 Unggulan BPPT Jombang. Cara ini banyak dipakai karena masyarakat bisa memperoleh pengalaman

langsung dengan cara wawancara dan pengamatan.

Kunjungan yang dilakukan oleh orang tua / wali murid kurang efektif karena tidak melihat anaknya pada saat mengikuti pelajaran yang sedang berlangsung. Kebanyakan orang tua/wali murid menemui anaknya di kantor atau asrama. Dengan demikian orang tua / wali murid tidak mengetahui kekurangan atau permasalahan kegiatan tersebut.

Sebaiknya kunjungan ke sekolah oleh orang tua / wali murid atau tokoh masyarakat pada saat pelajaran berlangsung agar orang tua/ wali murid atau tokoh masyarakat berkesempatan melihat anaknya/ siswa pada waktu mengikuti pelajaran. Setelah itu melaksanakan kegiatan sebagaimana yang dikemukakan oleh Hendyat Soetopo dan Wasty Soemanto (1992) yaitu: “bagus kiranya apabila setelah orang tua mengadakan kunjungan ini kemudian diadakan diskusi untuk memecahkan masalah yang timbul menurut pengamatan orang tua”.

b. Rapat Bersama

Berdasarkan hasil pengamatan, rapat bersama umumnya dilaksanakan seperti sekolah-sekolah lain. Rapat ini dilakukan oleh sekolah dengan orang tua / wali murid, komite sekolah, dan Yayasan / MPP DU. Jumlah rapat bersama yang dilakukan minimal dua kali setahun yaitu di awal dan akhir

tahun pembelajaran. Sebaiknya sekali waktu sekolah mengundang pihak lain yang bersimpati terhadap pendidikan untuk mengikuti rapat bersama guna membahas suatu masalah.

c. Surat

Berdasarkan hasil pemaparan data dengan metode studi dokumentasi dan pengamatan, surat merupakan cara yang paling efektif digunakan oleh sekolah dalam menggalang hubungan dengan masyarakat karena biayanya murah walaupun kadangkala memakan waktu yang lama. Melalui surat pada akhirnya masyarakat yang dituju membalas dengan surat atau datang ke sekolah.

d. Telepon

Berdasarkan hasil pengamatan, telepon hanya digunakan untuk kegiatan yang mendadak dan perlu segera jawabannya. Sebenarnya telepon sangat efektif karena langsung tepat mencapai tujuan atau sasaran daripada cara yang lain tetapi biayanya mahal sehingga jarang digunakan oleh SMA DU 2 Unggulan BPPT Jombang dalam berhubungan dengan masyarakat.

e. Radio dan Televisi

Berdasarkan hasil pengamatan, sekolah ini jarang menggunakan radio dalam berhubungan dengan masyarakat. Sebenarnya di Jombang ada pemancar Radio Komunikasi Pemerintah Daerah (RKPD) Jombang tetapi acara pendidikannya tidak banyak dan

kurang bisa menjangkau wilayah yang luas.

Sedangkan televisi yang digunakan oleh sekolah ini dalam berhubungan dengan masyarakat adalah JTV karena jangkauannya lebih luas daripada radio dan alat yang efektif karena selain bisa didengar juga bisa dilihat. Hubungan sekolah ini dengan JTV cukup baik. Hal ini bisa dilihat dan seringnya sekolah ini mengajukan permohonan agar JTV meliput dan menayangkan kegiatan-kegiatan di sekolah ini dan JTV sering memenuhinya.

f. Papan Pengumuman

Berdasarkan hasil pengamatan, papan pengumuman hanya efektif digunakan berhubungan dengan masyarakat yang mau datang ke sekolah. Masyarakat begitu masuk halaman sekolah langsung bisa melihat papan pengumuman. Di papan pengumuman dipasang berbagai informasi tentang siswa dan sekolah sehingga masyarakat yang datang ke sekolah memperoleh pengetahuan.

g. Surat Kabar

Berdasarkan hasil studi dokumentasi dan pengamatan surat kabar yang sering digunakan oleh sekolah ini dalam berhubungan dengan masyarakat adalah Jawa Pos dan Republika. Hubungan sekolah dengan kedua surat kabar tersebut sangat baik. Sekolah sering memohon agar surat kabar tersebut meliput dan memberitakan kegiatan-kegiatan

di sekolah ini dan kedua surat kabar tersebut sering memenuhinya.

h. Buletin Sekolah

Berdasarkan hasil studi dokumentasi dan pemuatan buletin sekolah jarang digunakan oleh sekolah dalam berhubungan dengan masyarakat. Hanya satu kali sekolah pernah mengedarkan buletin kepada masyarakat dengan judul: Selayang Pandang SMA Darul Ulum 2 Unggulan BPPT Jombang. Sebenarnya buletin sekolah sangat efektif tetapi biayanya mahal, perlu tenaga, waktu, dan pemikiran yang lama untuk membuatnya.

i. Konsultasi

Berdasarkan hasil pengamatan, konsultasi hanya dipakai untuk mendukung proses pembelajaran. Sebagai contoh yang baru dilakukan adalah mengundang dosen UM untuk menyampaikan pengetahuan dan pengalamannya mengajar science.

5. Manfaat Hubungan Sekolah dengan Masyarakat

Dari hasil pemaparan data dapat disimpulkan bahwa manfaat yang diperoleh oleh SMA DU 2 Unggulan BPPT Jombang dan menggalang hubungan dengan masyarakat adalah: (1) memperbesar dorongan mawas diri karena mendapat penilaian, kritik, saran, dan ide dari masyarakat; (2) memperoleh bantuan baik moril maupun material dari masyarakat yang dapat digunakan untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pendidikan; (3)

mudah memanfaatkan nara sumber yang ada di masyarakat untuk kegiatan stadium general; (4) mudah memakai media pendidikan di masyarakat misalnya penelitian di masyarakat yang dilakukan siswa yang akan mengikuti LKIR; (5) memperoleh *life skill* dan pengalaman hidup bermasyarakat, (6) prestasi siswa meningkat baik akademik maupun non akademik.

Berbagai manfaat yang diperoleh oleh SMA DU 2 Unggulan BPPT Jombang dari menggalang hubungan dengan masyarakat tersebut sesuai dengan sebagian besar pendapat Pidarta (1988) mengenai manfaat hubungan sekolah dengan masyarakat bagi lembaga pendidikan yaitu: “(1) memperbesar dorongan mawas diri, (2) memudahkan memperbaiki pendidikan, (3) mendapatkan koreksi dan kelompok masyarakat, (4) mendapat dukungan moral dan masyarakat. (5) memudahkan meminta bantuan dan material dan masyarakat. (6) memudahkan pemakaian media pendidikan di masyarakat, dan (7) memudahkan pemanfaatan narasumber.

6. Faktor-faktor Pendukung dan Penghambat Hubungan Sekolah dengan Masyarakat

a. Faktor-faktor Pendukung Hubungan Sekolah dengan Masyarakat

Dari pemaparan data dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor pendukung hubungan SMA DU 2 Unggulan BPPT Jombang adalah: (1) prestasi akademik dan non akademik siswa yang baik, (2) motivasi

unsur sekolah untuk maju dan memandang pentingnya hubungan dengan masyarakat, (3) dukungan dari orang tua dan komite yang sangat baik, (4) adanya dukungan dan ikatan alumni yang ada di hampir seluruh daerah di Indonesia, (5) adanya dukungan dari mitra media massa yaitu Jawa Pos, Republika, dan JTV (6) adanya teknologi komunikasi dan informasi jaringan internet.

Faktor-faktor pendukung tersebut dimanfaatkan oleh unsur sekolah untuk selalu meningkatkan hubungan dengan masyarakat sehingga semakin waktu hasil dan hubungan dengan masyarakat semakin baik dan banyak.

b. Faktor-faktor Penghambat Hubungan Sekolah dengan Masyarakat

Dari pemaparan data dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor penghambat hubungan SMA DU 2 Unggulan BPPT Jombang dengan masyarakat adalah: (1) keterbatasan waktu dan tenaga, (2) padatnya kegiatan di sekolah maupun di asrama, dan (3) proses perijinan kepada MPP DU untuk menggalang hubungan dengan masyarakat.

Dengan adanya faktor-faktor penghambat tersebut sebaiknya dilakukan pembagian tugas dan wewenang kepada banyak unsur sekolah sehingga pelaku hubungan sekolah dengan masyarakat semakin banyak. Selain itu sekolah supaya

memohon kepada MPP DU agar urusan hubungan dengan masyarakat di luar diserahkan sepenuhnya kepada sekolah dengan konsekuensi bisa melaksanakan akhlaqul karimah.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan di atas maka dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Kiat-kiat yang dilakukan oleh Kepala SMA Darul Ulum 2 Unggulan BPPT Jombang dalam menggalang hubungan sekolah dengan masyarakat sehingga berhasil adalah: (1) melakukan pendekatan untuk mengaktifkan badan-badan formal yaitu Dewan Penyantun yang terdiri atas Yayasan Darul Ulum, komite sekolah, persatuan alumni, pemerintah Kabupaten Jombang. (2) mengundang tokoh masyarakat menjadi narasumber, (3) mengajak Jawa Pos, Republika, dan JTV meliput dan memberitakan kegiatan-kegiatan yang ada di SMA Darul Ulum 2 Unggulan BPPT Jombang, (4) kerjasama dengan lembaga-lembaga pendidikan lain, masyarakat, dan komite sekolah, (5) melaksanakan program-program kemasyarakatan yang melibatkan guru, siswa dan masyarakat, (6) mengadakan olimpiade MIPA SLTP se-Jawa Timur, Jawa Tengah, dan Yogyakarta, (7) mendelegasikan sebagian dari wewenang kepada waka humas, dan memberi wewenang kepada guru dan siswa menggalang hubungan sekolah dengan masyarakat.
2. Kiat-kiat yang dilakukan oleh komite sekolah dalam menggalang hubungan

masyarakat dengan sekolah adalah: (1) memberikan masukan dan pertimbangan dalam menetapkan RAPBS, (2) memantau kondisi anggaran, ketenagaan, dan pelaksanaan pendidikan yang ada di sekolah, (3) memfasilitasi kebutuhan sarana dan prasarana di sekolah, (4) sebagai mediator dalam pelaksanaan program sekolah dan pertanggungjawaban kepada masyarakat, (5) memberi masukan dan pertimbangan dalam pelaksanaan proses pengelolaan pendidikan di sekolah termasuk proses pembelajarannya, (6) mengontrol proses pengambilan keputusan dan perencanaan pendidikan di sekolah termasuk kualitas kebijakan yang ada, dan (7) menjadi penghubung antara sekolah dengan masyarakat.

3. Bentuk-bentuk hubungan sekolah dengan masyarakat berupa lembaga yang di dalamnya terdapat personil sekolah dan masyarakat yaitu: komite sekolah, lembaga bimbingan belajar, lembaga pendidikan keterampilan, dan persatuan atau ikatan alumni.
4. Bidang-bidang yang dapat dikerjakan oleh sekolah dengan masyarakat adalah: pelaksanaan kurikulum muatan lokal dan internasional; bantuan dana, sarana dan prasarana dari masyarakat; pelaksanaan pameran sekolah; karya wisata; iklim belajar dan bekerja; kontrol atau pengawasan oleh masyarakat terhadap sekolah.
5. Cara-cara sekolah dan masyarakat saling menggalang hubungan adalah: masyarakat datang ke sekolah, rapat bersama, surat, telepon, televisi JTV papan pengumuman, surat kabar Jawa Pos dan Republika, buletin sekolah, dan konsultasi.

6. Faktor-faktor pendukung hubungan sekolah dengan masyarakat adalah: (1) prestasi akademik dan non akademik siswa yang baik, (2) motivasi warga sekolah untuk maju dan memandang pentingnya hubungan dengan masyarakat, (3) dukungan orang tua dan komite sekolah yang baik, (4) adanya dukungan dan ikatan alumni yang ada hampir di seluruh daerah di Indonesia, (5) adanya dukungan dan mitra media massa Jawa Pos, Republika dan JTV, dan (6) adanya teknologi komunikasi dan informasi jaringan Internet. Sedangkan faktor-faktor penghambat hubungan sekolah dengan masyarakat adalah: (1) keterbatasan waktu dan tenaga, (2) padatnya kegiatan di sekolah maupun di asrama, dan (3) proses perijinan kepada Majelis Pimpinan Pondok Pesantren Darul Ulum untuk menggalang hubungan dengan masyarakat.

Saran

Dalam rangka meningkatkan kelancaran hubungan sekolah dengan masyarakat, disarankan hal-hal sebagai berikut :

1. Kepala sekolah hendaknya lebih banyak mendelegasikan wewenangnya kepada banyak warga sekolah untuk menggalang hubungan sekolah dengan masyarakat, sehingga dapat memacu dan meningkatkan kemajuan sekolah.
2. Hasil penelitian ini kiranya dapat dijadikan umpan balik (*feed back*) untuk mengadakan evaluasi pelaksanaan program hubungan sekolah dengan masyarakat (*stake holders*).
3. Sekolah sebaiknya memohon kepada MPP Darul Ulum agar memberikan

dukungan dalam upaya menggalang hubungan sekolah dengan masyarakat

4. Sekolah hendaknya lebih meningkatkan bekerja sama dengan dunia industri.

DAFTAR PUSTAKA

- Bogdan, Robert C dan Sari Knopp, Biklen. 1982. *Qualitatif Research for Education : An Introduction To Theory and Methods*, Boston : Allyu and Bacon, Inc.
- Daryanto, M. 2001. *Administrasi Pendidikan*, Jakarta : Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2000. *Panduan Manajemen Sekolah*, Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Gunawan, Ary H. 1996. *Administrasi Sekolah*, Jakarta : Rineka Cipta.
- Indrafachrudi, Soekarto. 1989. *Administrasi Hubungan Sekolah dengan Masyarakat*, Malang : FIP – IKIP Malang.
- Indrafachrudi, Soekarto. 1993. *Mengantar Bagaimana Memimpin Sekolah yang Baik*, Jakarta : Ghalia Indonesia.
- Indrafachrudi, Soekarto. 1994. *Bagaimana Mengakrabkan Sekolah dengan Orang tua Murid dan Masyarakat*, Malang : FIP – IKIP Malang.
- Milles, MB & Huberman AM. 1992. *Analisis Data Kualitatif*, Jakarta : Universitas Indonesia.
- Moedjiarto. 2001. *Sekolah Unggul*, Surabaya : Duta Graha Pustaka.
- Mulyasa, E. 2003. *Manajemen Pendidikan Indonesia*, Jakarta : Bumi Aksara.
- Nasution, S. 1999. *Azas-azas Kurikulum*, Jakarta : Bumi Aksara.
- Nawawi, Hadari. 1996. *Administrasi Pendidikan*, Jakarta : Haji Masagung.

- Pidarta, Made. 1988. *Manajemen Pendidikan Indonesia*, Jakarta : Bumi Aksara.
- Purwanto M, Ngalim. 2002. *Administrasi dan Supervisi Pendidikan*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Samani, Muchlas. 1996. *Manajemen Sekolah*, Jakarta : Rineka Cipta.
- Soetjipto dan Kosasi, Rafflis. 1999. *Profesi Keguruan*, Jakarta : Rineka Cipta.
- Soetopo, Hendyat dan Soemanto, Wasty. 1992. *Pengantar Operasional Administrasi Pendidikan*, Surabaya : Usaha Nasional.
- Supriono, S dan Sapari, Achmad. 2001. *Manajemen Berbasis Sekolah : Upaya Peningkatan Mutu Pendidikan Dasar Melalui Pemberdayaan Masyarakat, Otonomi Sekolah dan Pembelajaran Aktif, Kreatif dan Menyenangkan*, Surabaya : SIC.
- Tilaar, HAR. 2001. *Manajemen Pendidikan Nasional*, Bandung : Rosdakarya.
- Wahdjosumidjo. 2002. *Kepemimpinan Kepala Sekolah Tinjauan Teoritik dan Permasalahannya*, Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

MEANINGFUL HABIT FOR EFL LEARNERS

Ana Maghfiroh

Muhammadiyah University of Ponorogo, Indonesia

ana_maghfiroh83@yahoo.com

Abstract

Learning a foreign language needs a big effort from the learner itself to make their language ability grows better day by day. Among those, they also need a support from all around them including teacher, friends, as well as activities which support them to speak the language. When those activities developed well as a habit which are done regularly, it will help improving the students' language competence. It was a qualitative research which aimed to find out and describe some activities implemented in Pesantren Al Mawaddah, Ponorogo, in order to teach the students a foreign language. In collecting the data, the researcher used interview, questionnaire, and documentation. From the study, it was found that Pesantren Al Mawaddah had successfully built the language habit on the students to speak the target language. More than 15 hours a day students were compelled to speak foreign language, Arabic or English, in turn. It aimed to habituate the students to keep in touch with the target language. The habit was developed through daily language activities, such as dawn vocabs giving, dictionary handling, daily language use, speech training and language intensive course, daily language input, and night vocabs memorizing. That habit then developed the students awareness towards the language learned as well as promoted their language mastery.

Key words: Habit, Daily Language Activities

INTRODUCTION

Different people have different habit in their life. In forming their habit, they try hard to repeat some action continually in order to be used to that action. After sometimes of repetition, they will be used to that thing and automatically they will do that action everyday. Here, their new habit has been formed.

Covey defines a habit as the intersection of knowledge, skill, and desire. Knowledge is the theoretical paradigm, the what to do and the why. Skill is the how to do. And desire is the motivation, they want to do. In order to make something a habit in our lives, we have to have all three. In addition, he stated that habits are powerful factors in our lives. Because they are consistent, often unconscious patterns, they constantly, daily, express our character and produce our

effectiveness or ineffectiveness. As Horace Mann, the great educator, once said, "Habits are like a cable. We weave a strand of it everyday and soon it cannot be broken." I personally do not agree with the last part of his expression. I know they can be broken. Habits can be learned and unlearned. But I also know it isn't a quick fix. It involves a process and a tremendous commitment.

From the statement above, it is clear that habit relates the people character or attitude that is formed by the consistent effort of doing an action continuously. In related to this, students' habit on changing the previous language (their first language) to the target language (language learned) is very essential to their language development. It means, to improve students' language competence it can be started by habituating the students on using the language everyday. In repeated

using, the students fluency and accuracy will also slowly increase.

Indeed, In teaching English as second or foreign language, doing such repetition is not an easy thing for every people, their change from old habit to the new one will make a strange feeling on that people. The change on the students language from their first or second language to English language make them difficult to be accustomed to this. For Indonesian students for example, the difficulties in forming the language habit is not only obstructed by their tongue that has been shaped and fluent in pronouncing the words and sentences of the first and second language, but also difficulties in changing their thought to produce the target language vocabularies that extremely different to the first and second language vocabularies.

However, Pesantren has been successful to overcome those problems. Pesantren has a special rules to create a habit to the students in using the target language daily. Living together in a dorm enable Pesantren to obligate the students to speak foreign language (Arabic and English). Besides, Pesantren also develops some daily language activities which aims to promote the foreign language learning, the activity is including: (a) giving daily vocabularies to enrich their vocabularies capacity so they can use it in learning the language, (b) moreover, for language practice Pesantren also manage the use of 2 foreign languages, Arabic and English, in one week the students is obligated to speak Arabic in their daily, and on the other week they should speak English fully, (c) the other way to enable the students use the target language, Pesantren also support it with the weekly language activities, as speech

training, language endorsment, conversation practice, and language fair.

For those, this article will describe more about the research result on the process implemented by Pesantren in order to support the foreign language learning which absolutely different with the process and method implemented in the regular school. This qualitatie research done in Pesantren Al Mawaddah Ponorogo which has successfully taught two foreign languages.

LITERATURE REVIEW

A. Definition of Habit

Habit has close relationship with character, when some activity done regularly it becomes a habit, and habit will bear a character. Covey defines a habit as the intersection of knowledge, skill, and desire. Knowledge is the theoretical paradigm, the what to do and the why. Skill is the how to do. And desire is the motivation, the want to do. In order to make something a habit in our lives, we have to have all three.

However, to build a new habit is not an easy thing, to change the old habit to the new one needs a big effort and will to do the same thing continously and make it as a routine. Clear in Transfrom your Habit implies a way to build a habit, there is a simple 3–step pattern that every habit follows. I call this pattern the “3 R's of Habit Change” and it goes like this:

1. Reminder (the trigger that initiates the behavior)
2. Routine (the behavior itself; the action you take)
3. Reward (the benefit you gain from doing the behavior)



Design of 3 R's of Habit Formation

Macknight (2006: iv) adds, Habits formed through repetition. Bad habits formed more easily, because they require less effort. Once formed, habits are difficult to break. And habits formed when we are young are likely to stay with us all our lives.

From those, habit is a form of repeated action which is done regularly and the people who do this action feels enjoyable as if they really have a great need on doing that habit.

B. Language Teaching and Learning

The term of teaching is quite different with learning, learning is defined as a process of getting or acquiring an information which involves active and conscious effort of the learners, while teaching, according to Brown (2000: 7) means guiding and facilitating learning, enabling the learner to learn, setting the condition for learning. So learning is done by the learner, and teaching is done by the teacher. When it is combined in term of “language teaching and learning” refers to the activity done by both the teacher and learner in the process of mastering the second or foreign language.

Richard (2006: 4) stated that language learning is seen as resulting from processes such as:

1. Interaction between the learner and users of the language
2. Collaborative creation of meaning
3. Creating meaningful and purposeful interaction through language
4. Negotiation of meaning as the learner and his or her interlocutor arrive at understanding
5. Learning through attending to the feedback learners get when they use the language
6. Paying attention to the language one hears (the input) and trying to incorporate new forms into one's developing communicative competence
7. Trying out and experimenting with different ways of saying things

Those activities should be promoted by the teacher in order to run the language teaching and learning well. Here, the teacher gives a large opportunities for the learners to interact with the target language, so it will habituate them to use their language.

C. Best Opportunities for Language Learners

The majority of foreign language learning in Indonesia is done in the classroom, with a very limited time and activities, so it can not really give an

opportunity to the students to practice their language. This condition is failed to optimize the students mastery on the target language. As states in Marsh (2012: 1) “Optimal” conditions for effective language learning have been identified and characterized in a number of studies, but the most general and most cited (Egbert & Hanson-Smith, 1999) include the following:

1. Learners interact in the target language with an authentic audience.
2. Learners are involved in authentic tasks.
3. Learners are exposed to and are encouraged to produce varied and creative language.
4. Learners have opportunities to interact socially and negotiate meaning.
5. Learners have enough time and feedback.
6. Learners are guided to attend mindfully to the learning process.
7. Learners work in an atmosphere with an ideal stress/anxiety level.
8. Learner autonomy is supported.

Based on the above statement, the best language learning is hopefully could create a large opportunities for the students in order to practice the language learned, because the aims of language learning is to use the language in the communication. So, the language teacher’s role is to help and encourage the students to develop their skills, beside delivering the knowledge, advice, and information.

METHOD

It was a field research by using a phenomenology approach, where the researcher needs to study the real condition of the foreign language developing pattern in the Pesantren through Daily Language Activities. The results of this research will be explained

in qualitative descriptive way, so it will be very clear in describing the implementation of Daily Language Activities in supporting the development of the students’ communicative competence

This research was done in Pesantren Putri Al Mawaddah of Ponorogo, East Java, Indonesia. This place was chosen with some reasons, such as: this Pesantren was one of the Modern Boarding School in Indonesia, which has implemented Daily Language Activities in the process of foreign language learning, supported by language discipline and curriculum which enabled the students to learn the foreign language easily.

In collecting the demanded data, the researcher used some instruments, they were: interview and observation. The interview was used to get the data from the students there about their response towards the implementation of Daily Language Activities. It used unstructured interview to get the complete and real description. While the observation was used to see and observe the process of Daily Language Activities implementation in Pesantren. The process is including take a look to the Daily Language Activities done by the students, the curriculum, regulation or language discipline made by the teacher, and how to build the awareness on using the target language.

The data gotten from the interview and observation are analyzed by inter-sectionist phases as follows: that is the interview data will be reduced by clustering it, then choosing the most important one. While the observation data is used to record and explain the data descriptively. Finally, those analyses is used to clarify the data in order to get the clear and complete data about the implementation of daily language activities in enhancing the students’ communicative competence.

FINDING AND DISCUSSION

A. Opportunities on Using the Target Language

It has been said that most Foreign language learning takes place in the classroom. In Indonesia, especially, English language learning usually done twice a week in about 120 minutes. With so many materials and skills should be taught, it is very difficult for the students to reach mastery.

Pesantren, with its unique system, has been successful to give a large opportunities for the students to learn the language. Almost 24 hours can be used by the learners to have full access to the target language, Arabic and English, which is scheduled by turn in every week. One week the students must use and speak the Arabic language, and another week they should speak English everytime and everywhere they are.

The 24 hours language activity is divided as follows: the formal teaching learning process in the classroom which uses foreign language as an instructional language, is around six hours. The teacher and the students interact fully in a target language. Besides, the textbook are written in English and Arabic, so the students directly practice the language learned in reading and understanding the book. This six hours of formal teaching involved the learners much to the target language.

From the schedule of Pesantren daily activity, it is clear that the time and opportunities provided in Pesantren to learn the foreign language is much wider than that is given in a regular school in Indonesia. As a result, it enables the students to master the target language better.

B. Promoting the Students Language Habit with Daily Activities

There are so many activities which promote the language learning in Pesantren, some of them done daily, once or twice a

week, a month, or a year. Those activities aims to succeed the language teaching and learning, to habituate the students to live together with the people who speak on the target language, and to live up the supportive language learning environment. All those purposes can be reached by the following daily language activities, such as:

1. Dawn vocabs giving
This activity aims to give a different vocabulary for each day, so the students' vocabulary will increase day by day. They will get 5 to 10 vocabularies, then they try to construct sentences from those vocabs, after that they write it on their vocabs note and use it in their everyday conversation. This activity is done in early morning because in a fresh mind will ease the students to remember all the vocabs given.
2. Handling the dictionary
To ease the students speak the target language, Pesantren obligate the students to bring the dictionary wherever they are and whatever their activity, so when they have difficulties in saying some words in the target language they can directly consult their dictionary, so they have no reason not to speak the target language.
3. Daily foreign language use
To promote the language teaching and learning, the most important rules for the students is to speak the language everytime. In this case, Pesantren encourage the students to speak and communicate in the target language by arranging the schedule of using the foreign language, Arabic and English by turn. For example, if the schedule is English, it means all students should speak English in all activities both inside or outside the classroom.
4. Speech training and intensive language course

Speech training is done three times a week, it aims to train the students speak in front of the audience, strengthen their bravery, develop their idea, even increase their language capacity, because in this activity the students is given 10 minutes to deliver a speech which is made by them selves. While intensive language course is done everyday for new students, to give a knowledge about the language, so they can adapt the Pesantren language rules.

5. Language Input (listening news, announcement, and reading newspaper in the target language)

To give sufficient input to the students, Pesantren always turn on the radio or TV news of BBC and other, to habituate the students listening the foreigners. Besides, in a breakfast or lunch time is always followed by the English songs. an English newspaper is also hung up on the wall magazine. Every announcement is announced in the foreign language, Arabic and English. By thus is hopefully can give enough language input for the students.

6. Night vocabs memorizing

Before going to sleep, all students should review and memorize the vocabulary given in the morning in order to sharpen their memory to that vocabs, so they will be able to use it in their communication.

C. How to Maintain dan Monitor the Language Improvement

After all, Pesantren also has responsibility to maintain the language learning process, then monitor it whether there is improvement or not. In the process of language maintenance, teachers will be directly involved in supervising all language activity, which actually run by the Student Organisation, then in once a month will be held a language fair program. This program

aims to examine the students mastery of the foreign language, so the students will perform some performance using the foreign language such as speech, drama, poetry, song, etc. All these performance will be competed and the winner will get a reward.

In this program, the student organization and the teacher will evaluate and make a correction on some language errors which generally made and used by the students. They will get book consists of false idiom, affixation, sentence form or tenses.

D. Benefits of Learning the Foreign Language in Pesantren

There are so many benefits gotten from the process of language teaching and learning done in Pesantren, are as below:

1. A large opportunities is given to the students on practicing the language, it means they are not only learn the theory of language, but they learn how to use it in a real context of communication.
2. A direct communication develops a supportive language environment for the student, so they felt as if they live in the target language country.
3. Daily activities will raise the students motivation to speak the language, and will develops a habit to the students on using the language, this habit, slowly, will be a strong character on the students.
4. By designing a meaningful activity will change the language learning process to unconscious acquiring the language.
5. The students can master the language competence well, both the grammatical and communicative competence.

CONCLUSION

From the findings it can be concluded that learning the language has a close relationship to forming the habit. The teacher

can design an activity which is done regularly everyday, so the students will be familiar to the language learned. When the language learning is made as a habit, a students will be familiar to the language, habituated to speak it, read, write, and listen to the language. The students will feel enjoyable keep in touch with the target language.

REFERENCES

- Brown, Douglas. 2000. *Principles of Language Learning & Teaching*. Sun Fransisco: Longman.
- Covey, Stephen R. 2004. *The 7 Habits of Highly Effective People*. UK: Franklin Covey Co.
- Macknight, Eric T. 2006. *Good Habits, Good Students*. USA: Llumina Press.
- Marsh, Debra. 2012. *Blended Learning*. USA : Cambridge University Press.
- Richard, Jack. 2006. *Communicative Language Teaching*. USA: Cambridge University Press

PEMBELAJARAN CALISTUNG BAGI ANAK USIA DINI ANTARA MANFAAT AKADEMIK DAN RESIKO MENGHAMBAT KECERDASAN MENTAL ANAK

Ema Pratiwi

Mahasiswa PG-PAUD FKIP UAD Yogyakarta

emapratiwi94@gmail.com

Abstrak

Perkembangan dunia pendidikan anak usia dini (PAUD) saat ini yang belum genap usia 7 tahun sudah banyak yang memasuki jenjang sekolah dasar (SD). Beberapa TK di Indonesia memperbolehkan anak didiknya masuk pada usia kurang dari 4 tahun sehingga saat masuk SD usia anak kurang dari 6-7 tahun. Namun, pada kondisi idealnya menunjukkan bahwa secara umum anak usia dibawah 7 tahun tidak siap untuk melanjutkan pada jenjang SD apabila dilihat dari tahapan perkembangan anak seperti aspek fisik-motorik, kognitif, sosial-emosional, nilai agama moral (NAM) dan bahasa. Khusus perkembangan kognitif, Sudjarwo menyatakan pelajaran membaca, menulis, dan berhitung secara tidak langsung dilarang untuk diperkenalkan pada anak dibawah usia 7 tahun karena dapat menghambat pertumbuhan kecerdasan mental anak (Republika, 2010). Diperkuat oleh pendapat dari Jean Piaget pada usia ini anak belum mencapai fase operasional konkret. Pada sel otak anak usia dibawah 7 tahun belum seluruhnya terhubung secara sempurna, sehingga dapat menghambat fase bermain anak dan periode emas anak (Dahar.1989). Maka dari itu disarankan agar orang tua dan guru tidak memaksakan mengajarkan baca tulis berhitung (Calistung) secara tidak terkonsep sebelum usia anak genap 7 tahun, tetapi seharusnya hanya sekedar mengenalkan Calistung maka dapat diterapkan melalui pengenalan huruf, angka dengan konsep yang sederhana dan secara bertahap melalui bermain.

Kata kunci: kecerdasan mental, pendidikan anak usia dini, pengenalan calistung

PENDAHULUAN

Saat ini banyak orang tua yang terjebak saat memilih Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) mereka menganggap bahwa PAUD dengan biaya mahal, fasilitas mewah, dan mengajarkan Calistung merupakan PAUD yang baik (Republika, 2010). Banyaknya anak yang belum genap memasuki usia 7 tahun sudah memasuki jenjang sekolah dasar karena beberapa PAUD di Indonesia memperbolehkan anak didiknya masuk pada usia kurang dari 4 tahun, sehingga saat masuk SD mungkin kurang dari 6 tahun. Padahal untuk SD negeri minimal usia anak 7 tahun dan SD swasta sebagian usia 6 tahun lebih. Banyak dari SD yang mengharuskan calon siswanya mampu untuk Calistung sehingga

pembelajaran di PAUD lebih menitik-beratkan pada penguasaan kemampuan Calistung dan pendekatannya menjadi berorientasi akademik yang menekankan pada penguasaan pengetahuan Calistung. Adanya tuntutan orang tua yang menginginkan anaknya untuk bisa masuk SD dengan mudah dengan bekal Calistung. Namun, dari pihak pemerintah sendiri melarang adanya pengajaran Calistung secara akademis di lembaga PAUD.

Pada PAUD membaca merupakan pelajaran dasar dan menjadi modal utama yang harus dimiliki anak untuk membekali anak memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Penerapan Calistung di PAUD diharapkan agar anak dapat mudah memasuki

SD yang memiliki kualitas baik. Membaca dan menulis memberikan keterampilan anak pada perkembangan bahasa untuk menyatakan keinginan dan kebutuhan anak serta untuk menyerap dan menyampaikan informasi yang diterimanya. Sementara itu, menghitung memungkinkan anak lebih mampu mengembangkan aspek logika berpikir, terutama memaksimalkan fungsi belahan otak kirinya. Pada saat pembelajaran anak dapat mengikutinya dan anak lebih mudah mempunyai keterampilan untuk membaca, menulis dan berhitung secara sederhana.

Pembelajaran yang dianggap paling tepat untuk anak usia dini adalah model bermain karena kegiatan bermain jauh lebih efektif untuk mencapai tujuan dibandingkan dengan proses pembelajaran instruksional, dengan bermain anak mengenal aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata diri, menata emosi, toleransi, kerja sama, mengalah, sportif dan sikap-sikap positif lainnya (Istiyani, 2013). Piaget beranggapan bahwa pada usia di bawah 7 tahun anak belum mencapai fase operasional konkret. Fase itu adalah dimana anak-anak dianggap sudah bisa berpikir terstruktur, sedangkan kegiatan Calistung memerlukan cara berpikir terstruktur (dalam Pratiwi 2013). Anak usia di bawah 7 tahun dilihat dari sisi emosional, anak mengalami fase dimana secara psikologis belum siap menerima materi yang berat, belum memiliki kemampuan kognisi yang baik dan kemampuan berkonsentrasi karena sambungan otak anak belum sempurna, dimana otak baru akan siap menerima hal kognitif pada usia 7-8 tahun dan lebih memerlukan pendidikan fisik dan pembinaan karakter.

Pelajaran Calistung secara tidak langsung dilarang untuk diperkenalkan pada anak-anak di bawah usia 7 tahun. Anak-anak seharusnya diarahkan pada pendidikan yang baik. Dampak ketidaktepatan memberikan pelajaran Calistung pada PAUD akan

berbahaya bagi tumbuh kembang anak terutama mentalnya sehingga dapat menghambat pertumbuhan kecerdasan mental anak atau disebut dengan *mental hectic* yaitu saat anak bisa menjadi pemberontak. Akhirnya anak-anak akan memiliki persepsi yang buruk tentang belajar dan benci dengan kegiatan belajar yang biasanya beresiko ketika anak-anak memasuki kelas 3 atau kelas 4 SD yang akan mengalami kejenuhan dan malas belajar. Sebab ada fase bermain serta periode keemasan anak yang hilang dengan memaksakan Calistung pada PAUD, sehingga akan menjerumuskan anak ke dalam kesulitan.

PEMBAHASAN

1. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

a. Pengertian PAUD

PAUD adalah jenjang pendidikan sebelum memasuki sekolah dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia 6-7 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakkan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak. Bermain merupakan bagian terpenting dari hidup anak karena anak lebih cenderung mengekspresikan sesuatu dengan bermain, sehingga dapat menjadi media bagi anak untuk mempelajari hal-hal yang konkrit agar daya cipta, imajinasi, dan kreatifitas anak dapat berkembang. Menurut Vygotsky, 1920 (dalam Saniy, 2014) bahwa bermain dan berkreaitifitas yang bersifat konkrit dapat memberikan momentum alami bagi anak untuk belajar sesuatu sesuai dengan tahap perkembangannya dan kebutuhan spesifik anak. Masa anak usia dini sering disebut masa emas yaitu masa di mana anak mulai peka dan sensitif untuk menerima berbagai rangsangan, anak memiliki otak yang mampu berkembang sampai 80% dari seluruh kemampuan anak. Tujuan utama PAUD adalah untuk membentuk anak-anak yang

berkualitas yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya untuk kehidupan jangka panjang.

b. Tahapan Perkembangan Anak Usia Dini
Teori kognitif dari Jean Piaget diacu sebagai rujukan utama kurikulum TK dan bahkan dalam bidang pendidikan secara umum. Piaget, 1960 (dalam Surya, 2015) mengemukakan penahapan dalam perkembangan kognitif atau intelektual anak yang dibagi dalam empat periode, yaitu:
Periode sensori-motor usia 0-2 tahun
Periode pra-operasional usia 2-7 tahun
Periode operasional konkret usia 7-11 tahun
Periode operasional formal usia 11-dewasa

Tahapan perkembangan pada anak usia dini meliputi lima aspek perkembangan yaitu:

1) Aspek perkembangan kognitif

Menurut Piaget, 1960 (dalam Papalia, 2014) Anak usia dini merupakan periode pra-operasional yaitu rentang usia 2-7 tahun, masa ini anak mulai berkembang kemampuan bahasanya walaupun kemampuan berpikirnya masih statis. Anak-anak belum siap untuk terlibat dalam operasi mental logis dan berpikir abstrak.

2) Aspek perkembangan fisik-motorik

Anak mengacu pada perkembangan motorik kasar yaitu keterampilan fisik yang melibatkan otot-otot besar seperti saat anak naik-turun tangga, berlari atau memanjat pohon dan motorik halus yaitu keterampilan fisik yang melibatkan otot-otot kecil dan koordinasi mata-tangan seperti menggunting, mengancing baju dan menggambar.

3) Aspek perkembangan bahasa

Membaca dan menulis merupakan bagian dari belajar bahasa untuk mengembangkan aspek bahasa anak. Anak untuk bisa membaca dan menulis perlu mengenal beberapa huruf-huruf, kosakata sehingga mudah memahami suatu kalimat.

4) Aspek perkembangan sosio-emosional

Terlihat pada perilaku anak, diantaranya terjadinya kerjasama dengan

teman sebaya, simpati, empati, sikap ramah, ketergantungan dengan orang lain, sikap tidak mementingkan diri sendiri, dan hasrat akan penerimaan sosial.

5) Aspek perkembangan nilai agama moral

Kemampuan anak untuk memahami kaidah-kaidah moral dan mampu menjadikannya sebagai pedoman dalam bertutur kata, bersikap, dan berperilaku. Perkembangan moral anak ditandai dengan kemampuan anak untuk memahami aturan, norma, dan etika yang berlaku.

2. Pembelajaran Baca, Tulis, Berhitung (Calistung)

a. Pengertian Pembelajaran Calistung

Kompetensi membaca, menulis, dan berhitung sebagai pelajaran dasar upaya untuk membekali anak usia dini memasuki jenjang pendidikan pada SD. Calistung adalah hal yang mendasar yang perlu dikenalkan kepada anak sejak dini dan menjadi modal utama anak dalam proses pembelajaran di jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Menurut Bowman, 2002 (dalam Wasik, 2008) baca tulis adalah perkembangan dari keterampilan membaca dan menulis maupun tindakan-tindakan kreatif serta analitis dalam memproduksi dan memahami teks bacaan atau buku cerita. Membaca dan menulis anak akan mampu menyerap dan menyampaikan segala informasi yang diterimanya dan dengan berhitung anak lebih mampu mengembangkan aspek logika berpikir, terutama memaksimalkan fungsi belahan otak kirinya.

Membaca merupakan wujud aktivitas kognitif melalui rangsangan yang berupa huruf dan tanda-tanda baca lainnya yang diterima oleh indera reseptor visual (mata) untuk kemudian dilanjutkan ke otak (Surya, 2015). Kemampuan membaca sebagai pintu gerbang kognitif yang memegang peranan penting dalam keseluruhan kehidupan manusia terutama membuat kontak dan berkomunikasi dengan pikiran dan imajinasi, dan sebagai dasar pendidikan untuk menulis

dan berhitung. Anak-anak harus menguasai prasyarat membaca, yakni belajar membedakan huruf dalam alfabet.

Menulis merupakan cara anak untuk menyampaikan pesan dengan menggunakan tanda-tanda sebelum anak bisa membentuk bahkan mengenal huruf. Menurut Sulzby, 1985 (dalam Wasik, 2008) penelitian atas penulis yang baru muncul menunjukkan bahwa ada pola perkembangan yang sering diikuti anak-anak dalam menulis. Anak-anak secara khas mulai belajar menulis dengan gambar seperti mencoret-coret, membuat lingkaran dan zig-zag. Berhitung adalah usaha melakukan, mengerjakan hitungan seperti menjumlah, mengurangi serta manipulasi bilangan-bilangan dan lambang-lambang matematika.

b. Manfaat Pembelajaran Calistung

Anak usia dini yang sudah menguasai Calistung akan lebih untuk menempuh jenjang pendidikan di SD. Anak akan memiliki kemandirian yang lebih baik dalam melaksanakan tugas-tugas kesehariannya sehingga tidak terlalu banyak menggantungkan diri terhadap orang lain. Rasa kepercayaan diri anak akan meningkat sehingga anak akan mudah bergaul dan menyesuaikan diri baik dengan orang lain maupun lingkungan baru. Anak memiliki kesiapan untuk menghadapi kegiatan pembelajaran di SD sehingga anak akan merasa senang untuk bersekolah.

Apabila sudah memasuki SD maka anak akan lebih menyukai kegiatannya dan mudah mengikuti proses pembelajaran dengan memiliki fokus perhatian yang baik dan memiliki motivasi berprestasi dalam belajar yang cukup tinggi. Kemampuan Calistung yang dimiliki sejak dini akan memperlihatkan seorang anak berkembang pada tingkat kedewasaannya dan kemampuan anak untuk menyesuaikan diri dengan masyarakat sekitarnya dan lingkungannya sehingga memudahkan anak untuk bergaul dengan

teman sebayanya atau bahkan dengan orang yang lebih dewasa dan anak belajar untuk menghargai orang lain.

Perubahan sikap dan perilaku anak meningkat sehingga anak lebih fokus perhatian terhadap suatu hal baik lingkungan sekitar maupun fokus pada pembelajaran. Motivasi anak dalam belajar dan mengikuti pembelajaran meningkat sehingga anak tidak mudah merasakan kejenuhan dalam belajar hingga akhirnya anak mendapatkan prestasi belajar yang positif.

c. Resiko Pembelajaran Calistung

Ketidaksiapan anak memasuki SD menunjukkan bahwa pada anak usia 2-7 tahun yang belum genap 7 tahun anak terdapat pada fase pra-operasional, sehingga anak pada usia tersebut belum cocok untuk mendapatkan pembelajaran Calistung yang memerlukan cara berpikir secara terstruktur (dalam Pratiwi, 2013). Calistung jika diajarkan seperti halnya anak usia diatas 7 tahun maka akan berakibat fatal karena anak-anak kehilangan periode emasnya dan masa bermainnya sehingga anak kehilangan gairah belajarnya karena menganggap pelajaran tersebut sangat sulit dan tidak menyenangkan. Secara psikis anak akan mengalami tekanan karena harus menguasai materi dengan cara yang tidak disukai anak. ketika memasuki kelas 3 sampai 4 SD anak akan mengganggu proses pembelajaran, merasakan kebosanan, kejenuhan, malas dan mogok belajar serta sekolah karena merasa adanya penekanan pada otaknya yang terforsir untuk belajar Calistung sudah kelelahan.

Pembelajaran Calistung yang terlalu dipaksakan dan terburu-buru kepada anak maka akan mempengaruhi kecerdasan mental anak yang meliputi keseluruhan unsur-unsur jiwa termasuk pikiran, emosi, sikap, dan perasaan yang tercermin dalam sikap dan perbuatan atau terlihat dari sistem psikomotor serta psikofisiknya. Sistem psikofisik merupakan kebiasaan, sikap, nilai, keyakinan,

keadaan emosi, perasaan dan kekuatan motivasi yang menentukan jenis penyesuaian yang akan dilakukan anak (Hurlock, 1978). Misalnya, membuat anak tidak mampu menunjukkan emosi yang tepat dikarenakan pengendalian emosi intrapersonalnya terganggu, sulit menunjukkan empati, mengalami gangguan konsentrasi, gangguan komunikasi anak baik dengan teman seusia maupun dengan orang yang lebih dewasa, gangguan perilaku misalnya ketidakmandirian anak, serta ketidakpercaya dirian, dapat beresiko stres, depresi dan gangguan mental pada usia remaja hingga dewasa lainnya.

Penghambat pertumbuhan kecerdasan mental anak biasa disebut dengan *mental hectic* yaitu saat anak bisa menjadi pemberontak. *Mental hectic* muncul karena orang tua yang memberikan harapan terlalu tinggi kepada anak untuk dapat menguasai Calistung secara sejak dini yang tidak sesuai dengan karakter atau tahap perkembangan anak, sehingga membuat anak tidak mampu menunjukkan emosi yang tepat. Gangguan-gangguan tersebut menyebabkan anak menampilkan kemampuan akademik di bawah potensi standar anak dibuktikan dengan adanya perbandingan prestasi belajar siswa yang mendapat Calistung lebih rendah dari pada siswa yang tidak mendapat Calistung di PAUD (Saniy, 2014), sebagian resiko itu baru muncul dan berdampak dalam jangka waktu panjang yaitu ketika anak memasuki usia remaja hingga dewasa.

d. Cara Baik Menerapkan Calistung di PAUD

Topik pelajaran pada Calistung bukanlah yang akan menghambat seorang anak untuk mempelajarinya, akan tetapi yang terpenting adalah cara pembelajaran yang disesuaikan dengan gaya belajar anak sehingga pembelajaran akan terasa menyenangkan dan membangkitkan semangat serta minat anak untuk terus belajar. Penerapan pembelajaran Calistung di PAUD

dengan mempertimbangkan prinsip belajar anak yaitu dengan dunia bermain yang merupakan dunia anak (Istiyani, 2013). Pembelajaran tersebut berpusat pada anak sehingga anak dapat menerima pembelajaran tersebut tanpa ada pemaksaan dari pendidik untuk belajar Calistung. Pendidik bisa memulai untuk mengenalkan Calistung dengan pengenalan simbol-simbol, huruf-huruf dan angka-angka sebagai dasar pembelajaran di PAUD.

Belajar Calistung bukanlah hal yang sulit untuk diterapkan pada PAUD, yang terpenting adalah cara metode penyampaian dan pembelajarannya sehingga anak-anak tidak merasa berat pada penguasaan akademik pada Calistung, tetapi mereka justru akan menganggap bahwa kegiatan belajar mereka tidak berubah dari kegiatan bermain dan bahkan kegiatan belajarnya memang berbentuk sebuah permainan. Kecerdasan mental anak akan berkembang dengan baik apabila orang yang lebih dewasa di sekitarnya memberikan bimbingan, petunjuk dan pendampingan pada setiap kegiatan anak agar dapat terpantau dengan baik.

PENUTUP

Simpulan

Kondisi anak PAUD menunjukan bahwa secara umum anak tidak siap untuk melanjutkan pada jenjang SD apabila dilihat dari tahapan perkembangan anak. Adapun manfaat dari Calistung yaitu, meningkatkan kemandirian dan kepercayaan diri anak, mempersiapkan anak untuk memasuki jenjang SD. Apabila pembelajaran Calistung yang terburu-buru dan tidak sesuai dengan dunianya maka anak menjadi pemberontak, merasakan kejenuhan dan kebosanan belajar, ketidaksiapan anak untuk memasuki dan mengikuti kegiatan di SD berdampak pada gangguan berkomunikasi, gangguan pengendalian emosi, stres, depresi dan gangguan perilaku lainnya pada masa usia

remaja hingga dewasa. Maka pembelajaran Calistung pada PAUD tidak dipaksakan, tetapi hanya sekedar mengenalkan Calistung melalui pengenalan huruf, angka dengan konsep yang sederhana, secara bertahap melalui bermain, dan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.

<http://republika.co.id/Jakarta.Minggu-18-Juli-2010>, pada tanggal 14 Oktober 2015.

Surya, Mohamad. 2015. *Strategi Kognitif dalam Proses Pembelajaran*. Bandung:Alfabet

DAFTAR PUSTAKA

Dahar, Ranta Willis. 1989. *Teori-teori belajar*. Jakarta: Erlangga.

Istiyani, Dwi. 2013. Model Pembelajaran Membaca Menulis Menghitung (Calistung) Pada Anak Usia Dini Di Kabupaten Pekalongan. *Jurnal Penelitian*, X (1): hlm 1-18

Hurlock, B.Elizabeth. 1978. *Perkembangan Anak (Edisi Keenam)*. Jakarta: Erlangga.

Papalia, Diane E. Ruth, Duskin Feldman. 2014. *Menyelami Perkembangan Manusia. (Edisi 12)*. Jakarta: Salemba Humanika.

Pratiwi, Miranti Eka. dkk. 2013. Analisis Penerapan Metode Baca Enter Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *Artikel Penelitian*, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Pontianak: Universitas Tanjungpura.

Saniy, Mawari. 2014. Perbandingan Prestasi Belajar Matematika Siswa SD Negeri Sampangan 02 Semarang Yang Mendapat Calistung Dan Tidak Mendapat Calistung Di Taman Kanak-Kanak. *Educational Psychology Journal, III (1)*: hlm 14-18.

Seefeldt, Carol. Barbara A. Wasik. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat, dan Lima Tahun Masuk Sekolah*. Jakarta: PT Indeks.

Sudjarwo. 2010. *Calistung Menghambat Pertumbuhan Kecerdasan Mental Anak*. Diakses dari

INTERNALISASI PENDIDIKAN KARAKTER di ERA GLOBALISASI

Nurmilla Ulfa Rukmana

Mahasiswa PG-PAUD FKIP UAD Yogyakarta

Email: nurmillaulfarukmana32@gmail.com

Abstrak

Kondisi Indonesia saat ini menunjukkan bahwa moralitas maupun karakter bangsa telah runtuh. Akibat dari runtuhnya karakter tersebut mengundang berbagai musibah dan bencana di negeri ini, baik pada ranah sosial, keagamaan, hukum maupun politik. Keadaan sosial keagamaan dapat diamati pada hilangnya etika. Kondisi tersebut menyebabkan penghormatan terhadap jabatan dianggap lebih penting daripada menghormati pribadi sebagai manusia; pada ranah politik dan hukum seperti kasus korupsi; keadaan ekonomi terdapat sumber daya alam yang besar tetapi faktanya masyarakat banyak yang miskin dan sengsara; tawuran antar pelajar; kecurangan saat ujian, pengguna narkoba maupun pergaulan bebas. Melihat fakta yang terjadi, perlu adanya pembentukan manusia berkarakter dengan penanaman nilai-nilai luhur. Pembentukan karakter tersebut hendaknya dilaksanakan secara menyeluruh dan sistematis baik secara formal, nonformal maupun informal melalui enam rukun model pendidikan karakter. Keenam rukun itu adalah sebagai berikut: Habitiasi (pembiasaan) dan pembudayaan yang baik; membelajarkan hal-hal yang baik (*moral knowing*); *moral feeling* dan *loving* atau merasakan dan mencintai yang baik; (*moral acting*) tindakan yang baik; keteladanan (*moral model*) dari lingkungan sekitar; tobat (kembali) kepada Allah setelah melakukan kesalahan. Sumber pembentukan karakter tersebut yaitu agama dan peraturan perundang-undangan yang sesuai dengan nilai-nilai agama, keilmuan maupun budaya bangsa Indonesia saat ini.

Kata kunci: Pendidikan karakter, enam rukun, model pendidikan

PENDAHULUAN

Sudah menjadi kewajiban jika pembentukan karakter harus diutamakan dalam tujuan penyelenggaraan pendidikan. Kondisi Indonesia saat ini sedang mengalami permasalahan yang serius terutama dengan pendidikan. Pendidikan karakter saat ini menjadi isu utama pada dunia pendidikan khususnya untuk menghadapi era globalisasi. Negara kita saat ini sedang dilanda krisis karakter, utamanya pada kalangan muda sekarang sangat memprihatinkan mengingat para pemudalah yang akan meneruskan dan mempertahankan apa yang telah dicapai oleh pendahulu kita. Oleh karena itu, tugas dunia pendidikan semakin berat untuk ikut

membentuk bukan hanya masyarakat yang siap berkompetisi tetapi juga memiliki karakter mulia.

Dampak globalisasi yang terjadi saat ini sangat berpengaruh terhadap pendidikan karakter bangsa. Padahal, pendidikan karakter merupakan suatu pondasi bangsa yang sangat penting dan perlu ditanamkan sejak dini kepada anak. “Peristiwa yang terjadi saat ini misal kasus korupsi, kekerasan, tawuran bahkan penggunaan narkoba yang dilakukan penelitian bersama antara BNN dan Puslitkes-UI yang dilakukan pada 2012, Kepuslitdatin, Darwin Butar-Butar mengungkapkan bahwa pengguna narkoba menurut tingkat ketergantungan adalah sekitar 3.8 juta – 4.2

juta orang. Diungkap pula dalam dialog yang dipandu oleh presenter Beritasatu TV Veronica Moniaga, Sumirat menyebut bahwa setiap hari tercatat 50 orang meninggal karena narkoba, sebagaimana juga disebut oleh Presiden Jokowi dalam wawancaranya dengan wartawan CNN Christine Amanpour 27 Januari 2015 (30 April 2015).

Karakter bangsa Indonesia sudah mulai terlupakan oleh dunia pendidikan. Hal ini dibuktikan dengan minimnya kurikulum pendidikan yang berkiblat pada karakter bangsa yang luhur. Presiden SBY pun berharap agar karakter bangsa tetap diterapkan dalam sistem pendidikan nasional. “Character building sudah mulai kita lupakan,” kata SBY saat memberikan sambutan dalam puncak peringatan Hari Pendidikan Nasional yang berlangsung di Istana Negara, Jl Veteran, Jakarta, Selasa (11/5/2010). “Kadang kurikulum kita sebagian mengena dan sebagian belum memenuhi apa yang kita harapkan,” tambah SBY. Beliau mengajak kepada para pelaku pendidikan untuk tidak melupakan hal-hal yang berbau basic dalam pendidikan.

Melihat keadaan semacam ini, tidaklah berlebihan apabila salahsatu tujuan dari pendidikan adalah mengatasi karakter yang tengah melanda bangsa ini. Namun, terkadang memang terlihat ironis, masyarakat yang melakukan tindak korupsi dan berperilaku tidak berakhlak adalah orang yang terdidik. Mereka adalah orang yang mengenyam dunia pendidikan, bahkan melewati jenjang pendidikan menengah lanjutan dan perguruan tinggi. Berdasarkan permasalahan yang terjadi terbut, menandakan kurang berhasilnya dunia pendidikan bangsa Indonesia atau bahkan perilaku tersebut sudah menjadi mental kebanyakan masyarakat bangsa Indonesia sehingga sulit disembuhkan. Terlepas dari semua itu, tetap bahwa pendidikan karakter harus dikedepankan.

PEMBAHASAN

Pengertian Pendidikan Karakter

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU NO. 20 Tahun 2003 Tentang SISDIKNAS Pasal 1 Ayat 1).

Oleh karenanya, pendidikan senyatanya harus mampu menjawab persoalan-persoalan yang berada di tengah masyarakat. Pendidikan tidak hanya mencetak masyarakat yang cerdas secara intelektual namun juga mampu membentuk perilaku yang baik.

Menurut bahasa (etimologis) istilah karakter berasal dari bahasa Latin *kharakter*, *kharassaein* dan *kharax*, dalam bahasa Yunani karakter dari kata *charassein*, yang berarti membuat tajam dan membuat dalam. Dalam bahasa Inggris *character* dan dalam bahasa Indonesia lazim digunakan dengan istilah karakter (Masjid, 2011).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Pusat bahasa Departemen Pendidikan Nasional kata karakter berarti sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain atau bermakna bawaan, hati, jiwa, kepribadian, budi pekerti, perilaku, personalitas, sifat, tabiat, temperamen, watak. Maka istilah berkarakter adalah memiliki karakter, kepribadian, berperilaku, bersifat, bertabiat dan berwatak. Individu yang berkarakter baik unggul adalah seseorang yang berusaha melakukan hal-hal yang terbaik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dirinya, sesamanya, lingkungan, bangsa dan negara serta dunia Internasional pada umumnya dengan mengoptimalkan potensi (pengetahuan) dirinya dan disertai dengan

kesadaran, emosi dan motivasinya/perasaannya (Depdiknas, 2010).

Perlunya Kurikulum Holistik dalam Pendidikan

Menurut buku dari (Muslich, Masnur: 2011) pencapaian tujuan pendidikan karakter yang utuh perlu ditunjang oleh kurikulum yang mendukungnya, yaitu “Kurikulum Holistik”. “Kurikulum Holistik” atau “Kurikulum Holistik Berbasis Karakter” (*Character-based Integrated Curriculum*) merupakan kurikulum terpadu yang menyentuh semua aspek kebutuhan anak. Sebuah kurikulum yang terkait, tidak terkotak-kotak dan dapat merefleksikan dimensi, keterampilan dengan menampilkan tema yang menarik dan konsektual. Bidang-bidang pengembangan yang ada di setiap satuan pendidikan terkait dengan pendidikan personal dan soial, pengembangan berpikir/kognitif, pengembangan karakter dan persepsi motorik dapat teranyam dengan baik, apabila materi ajarnya dirancang melalui pembelajaran yang terpadu dan menyeluruh (Holistik).

Pembelajaran holistik terjadi apabila kurikulum dapat menampilkan tema yang mendorong terjadinya eksplorasi atau kejadian secara alamiah. Dengan munculnya tema atau kejadian yang alami ini akan terjadi suatu proses pembelajaran yang bermakna dan materi yang dirancang akan saling terkait dengan berbagai bidang pengembangan yang ada dalam kurikulum. Pembelajaran holistik berlandaskan pada pendekatan *inquiry*, yaitu anak dilibatkan dalam merencanakan, berkeksplorasi dan berbagi gagasan. Anak didorong untuk berkolaborasi bersama teman-temannya dan belajar dengan caranya mereka sendiri. Anak diberdayakan sebagai pembelajar dan mampu mengejar kebutuhan belajar mereka melalui tema yang dirancang dengan baik.

Sebuah pembelajaran yang holistik hanya dapat dilakukan dengan baik apabila

pembelajaran yang akan dilakukan bersifat alami, natural, nyata, dekat dengan diri anak maupun guru yang melaksanakannya memiliki pemahaman konsep pembelajaran terpadu dengan baik. Selain itu, juga dibutuhkan kreatifitas baik dari bahan atau sumber yang kaya serta pengalaman guru dalam membuat model pembelajaran yang tematis sehingga terasa kebermaknaan dalam pembelajarannya. Tujuan model pendidikan holistik berbasis karakter adalah membentuk manusia secara utuh (holistik) yang berkarakter, yaitu mengembangkan aspek fisik, emosi, sosial, kreatifitas. Spiritual dan intelektual anak secara optimal, serta membentuk manusia yang *life long leraners* (pembelajaran sejati). Strategi yang dapat diterapkan antara lain sebagai berikut:

1. Guru merupakan metode belajar yang melibatkan partisipasi aktif anak didik, yaitu metode yang dapat meningkatkan motivasi anak karena seluruh dimensi manusia terlibat secara aktif dengan diberikan materi pelajaran yang konkrit, bermakna, serta relevan dalam konteks kehidupannya (*student active learning, contextul learning, inquiry-based learning, integrated, integrated learning*)
2. Guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif (*condusive learning community*) sehingga anak dapat belajar dengan efektif di dalam suasana yang memberikan rasa aman, penghargaan, tanpa ancaman dan memberikan semangat.
3. Guru memberikan pendidikan karakter secara eksplisit, sistematis dan terkesinambungan dengan melibatkan aspek *knowing the good, loving the good and acting the good*.
4. Guru menerapkan metode pengajaran yang memperhatikan keunikan masing-masing anak, yaitu menerapkan kurikulum yang melibatkan juga 9 aspek kecerdasan manusia.

Strategi Membentuk Manusia Berkarakter

Menurut (Maragustam: 2010) dalam membentuk karakter hendaknya dilaksanakan secara menyeluruh dan sistematis melalui enam rukun model pendidikan karakter, yaitu:

a. Rukun Pertama: *Habitulasi* (pembiasaan) dan pembudayaan yang baik.

Kebiasaan merupakan yang memberi sifat dan jalan yang tertentu dalam pikiran, keyakinan, keinginan dan percakapan; kemudian jika ia telah tercetak dalam sifat ini, seseorang sangat suka kepada pekerjaannya kecuali merubahnya dengan kesukaran.

Menurut Ahmad Amin (1975) kebiasaan baru dapat menjadi karakter jika seseorang senang atau ada keinginan kepada sesuatu yang dibiasakan dan diterimanya keinginan itu. Kebiasaan tidak hanya terbatas pada perilaku, tetapi juga kebiasaan berpikir yang positif dan berperasaan positif. Sifat sistem urat saraf itu menerima perubahan. Menurut Ibrahim Alfikiy (2012), kebiasaan adalah pikiran yang diciptakan seseorang dalam benaknya, kemudian dihubungkan dengan perasaan dan diulang-ulang hingga akal meyakinkannya sebagai bagian dari perilakunya. Hukum pembiasaan itu melalui enam tahapan yaitu (1) berpikir, (2) perekaman, (3) pengulangan, (4) penyimpanan, (5) pengulangan dan (6) kebiasaan.

Penjelasan enam tahapan itu sebagai berikut:

- 1) Berpikir: seseorang memikirkan dan mengetahui nilai-nilai yang diberikan, lalu memberi perhatian dan berkonsentrasi pada nilai tersebut.
- 2) Perekaman: Setelah nilai-nilai diterima, otaknya merekam. Otaknya kemudian membuka file yang sejenis dengan pikiran itu dan menghubungkan dengan pikiran-pikiran lain, yang sejenis atau yang dinilai bermanfaat baginya.
- 3) Pengulangan yaitu seseorang memutuskan untuk mengulangi nilai-nilai yang baik itu dengan perasaan yang sama.

4) Penyimpanan. Karena perekaman dilakukan berkali-kali terhadap perilaku nilai-nilai yang masuk tadi, pikiran menjadi semakin kuat. Akal menyimpannya dalam file dan menghadirkan ke hadapan anda setiap kali menghadapi kondisi serupa. Melepaskan diri dari perilaku semacam itu akan semakin sulit karena pikiran itu sudah tersimpan dalam file akal bawah sadarnya.

5) Pengulangan. Disadari atau tidak, seseorang mengulang kembali perilaku nilai baik yang tersimpan kuat dalam akal bawah sadarnya. Ia dapat merasakan bahwa dirinya telah mengulangi perilaku itu atau terjadi begitu saja di luar kemauannya. Setiap kali memori yang tersimpan di akal bawah sadar itu diulang, ia semakin kuat dan menancap serta berakar dalam jiwa.

6) Kebiasaan dalam karakter. Karena pengulangan nilai yang baik berkelanjutan dan tahapan diatas yang dilalui, akal manusia meyakini bahwa kebiasaan ini merupakan bagian terpenting dari perilaku. Maka ia memperlakukannya seperti bernapas, makan, minum atau kebiasaan lain yang mengakar kuat. Jika sudah begitu, orang tidak dapat mengubahnya dengan hanya berpikir untuk mengubah, kemauan keras atau dengan sesuatu yang berasal dari dunia luar semata.

b. Rukun Kedua: Membelajarkan hal-hal yang baik (*moral knowing*)

Kebiasaan yang baik dilakukan seseorang atau hal-hal baik yang belum dilakukan, harus diberi pemahaman dan pengetahuan tentang nilai-nilai manfaat serta akibat dari nilai baik yang dilakukan. Dengan demikian, seseorang mencoba mengetahui, memahami, menyadari dan berpikir logis tentang arti dari suatu nilai-nilai dan perilaku

yang baik, kemudian mendalami dan menjiwainya. Mengajarkan yang baik, adil dan bernilai berarti memberikan pemahaman dengan jernih kepada peserta didik apa itu kebaikan, keadilan, kejujuran maupun toleransi.

Perilaku berkarakter mendasarkan diri pada tindakan sadar, bebas memilih melakukan atau tidak dan berpengetahuan yang cukup tentang apa yang dilakukan dan dikatakannya. Tanpa ada pemahaman dan pengertian, kesadaran dan kebebasan tidak mungkin ada sebuah tindakan berkarakter. Dalam islam pun sebuah tindakan diminta pertanggungjawabannya apabila yang melakukan itu sudah dewasa, berakal (berpengetahuan), dalam keadaan sadar dan ada kebebasan untuk memilih. Sebuah tindakan yang disadari, dibimbing oleh pemahaman tertentu dan tidak ada kebebasan, maka tindakan itu tidak akan memiliki makna bagi individu tersebut, sebab ia sendiri tidak menyadari dan tidak mengetahui makna dan akibat tindakan yang dilakukannya.

- c. Rukun ketiga: Moral feeling dan loving/merasakan dan mencintai yang baik

Lahirnya moral loving berawal dari mindset (pola pikir). Pola pikir yang positif terhadap nilai-nilai kebaikan akan merasakan manfaat dari berperilaku baik itu. Jika seseorang sudah merasakan nilai manfaat dari melakukan hal yang baik akan melahirkan rasa cinta dan sayang. Jika sudah mencintai hal yang baik, maka segenap dirinya akan berkorban demi melakukan yang baik itu. Dengan rasa cinta dalam melakukan kebaikan, seseorang akan menikmati dan nyaman dalam posisi itu. Dari berpikir dan berpengetahuan yang baik secara sadar lalu akan mempengaruhi dan akan menumbuhkan rasa cinta dan sayang. Perasaan cinta kepada kebaikan menjadi power dan engine yang bisa membuat orang senantiasa berbuat kebaikan

bahkan melebihi dari sekedar kewajiban sekalipun harus berkorban baok jiwa dan harta.

- d. Rukun keempat: Moral Acting (tindakan yang baik)

Melalui pembiasaan, kemudian berpikir berpengetahuan tentang kebaikan, berlanjut merasa cinta kebaikan itu dan lalu tindakan pengalaman kebaikan, yang pada akhirnya membentuk karakter. Tindakan kebaikan yang dilandasi oleh pengetahuan, kesadaran, kebebasan dan kecintaan akan membentuk endapan pengalaman.

Semua itu akan melekat pada akar bawah sadar dan seterusnya menjadi karakter. Semakin di ulangi hal yang baik maka semakin kuat akarnya dalam jiwa dengan catatan tindakan yang baik itu diikuti dengan senang hati. Apabila suatu tindakan tidak diikuti dengan kesenangan hati, maka tindakan itu tidak akan mengantarkan karakter.

- e. Rukun kelima: Keteladanan (moral model) dari lingkungan sekitar

Setiap orang butuh keteladanan dari lingkungan sekitarnya. Manusia lebih banyak belajar dan mencontoh dari apa yang ia lihat dan alami. Perangkat belajar pada manusia lebih efektif secara audio-visual. Fitrah manusia pada dasarnya ingin mencontoh. Salahsatu makna hakiki (pendidikan) adalah mencontoh atau imitasi. Keteladanan yang paling berpengaruh adalah yang paling dekat dengan kita. Orangtua, karib kerabat atau siapapun yang sering berhubungan dengan seseorang utamanya idolanya adalah menentukan proses pembentukan karakter atau tuna karakter. Jika lingkungan sosial berperilaku amanah, berakhlak mulia, berani dan menjauhkan diri dari perbuatan yang bertentangan dengan nilai-nilai

- f. Rukun keenam: Tobat (kembali) kepada Allah setelah melakukan kesalahan

Tobat pada hakikatnya ialah kembali kepada Allah setelah melakukan kesalahan. Dalam tobat, ingatan, pikiran, perasaan dan hati nurani secara total digunakan untuk menangkap makna dan nilai yang dilakukan selama ini, menemukan hubungan dengan tuhan dan kesiapan menanggung konsekuensi dari tindakan taubatnya. Tobat akan membentuk kesadaran tentang hakikat hidup, tujuan hidup, melahirkan optimisme, nilai kebajikan, nilai yang didapat dari berbagai tindakannya, manfaat dan kehampaan tindakannya.

PENUTUP

Simpulan

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan kepribadian yang menunjukkan bahwa itu sesuatu yang asli yang ada dalam diri individu seseorang yang cenderung menetap secara permanen. Selain hereditas (bawaan) yang menjadi faktor pembentuk karakter, ada strategi yang membentuk manusia berkarakter melalui model Pendidikan karakter secara menyeluruh. Tujuan model pendidikan holistik berbasis karakter tersebut dapat membentuk manusia secara utuh (holistik) yang berkarakter, yaitu mengembangkan aspek fisik, emosi, sosial, kreativitas, spiritual dan intelektual anak didik secara optimal serta membentuk manusia yang *life long learners*. Sesuatu tindakan baru akan nampak apabila enam rukun pendidikan karakter tersebut dilakukan secara utuh dan terus-menerus. Enam rukun tersebut adalah *Habitiasi* (pembiasaan) dan pembudayaan yang baik; Membelajarkan hal-hal yang baik (*moral knowing*); *Moral feeling* dan *loving/merasakan* dan *mencintai* yang baik; *Moral Acting* (tindakan yang baik); Keteladanan (*moral model*) dari lingkungan

sekitar; Tobat (kembali) kepada Allah setelah melakukan kesalahan.

DAFTAR PUSTAKA

- Maragustam. *Filsafat Pendidikan Islam Pembentuk Karakter Menghadapi Arus Global*, Jogjakarta: Kurnia Kalam Semesta, 2010.
- Gunawan, Heri. *Pendidikan Karakter*, Bandung: Alfabeta, 2012.
- Mu'in, Fatchul. *Pendidikan Karakter Konstruksi Teoritik dan Praktik*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2011.
- Lickona, Thomas. *Pendidikan Karakter Panduan Lengkap Mendidik Siswa Menjadi Pintar dan Baik*. Bandung: Penerbit Nusa Media, 2013.
- Muslich, Masnur. *Pendidikan Karakter Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011.
- Ary H. Gunawan dalam buku Yamin, Moh. *Menggugat Pendidikan Indonesia*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2009.
- Ahmad Amin (1975) dalam buku Maragustam. *Filsafat Pendidikan Islam Pembentuk Karakter Menghadapi Arus Global*, Jogjakarta: Kurnia Kalam Semesta, 2010.
- Ibrahim Alfikiy (2012) dalam buku Maragustam. *Filsafat Pendidikan Islam Pembentuk Karakter Menghadapi Arus Global*, Jogjakarta: Kurnia Kalam Semesta, 2010.
- Sumber:
<http://www.detiknews.com/read/2010/05/11/172526/1355436/10/dunia-pendidikan-lupakan-karakter-bangsa> (diunduh pada tanggal 18 Oktober 2015)

STRATEGI PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK MELALUI GERAK TARI TRADISIONAL

Tigas Esa

Mahasiswa PG PAUD UAD

Email: esatigas@gmail.com

Abstrak

Salah satu permasalahan pengembangan kreativitas di Indonesia saat ini adalah latar belakang sejarah dan budaya yang lambat laun sudah mulai memudar. Perkembangan zaman yang mulai memasuki era modern membuat beberapa anak mulai pasif dan enggan untuk berkreasi. Perlu adanya kegiatan-kegiatan pembelajaran di kelas yang dapat mengembangkan kreativitas sehingga diharapkan mampu membangun daya cipta kreasi, salah satunya dengan gerakan motorik kasar yaitu menari. Menari merupakan proses gerakan yang menyeimbangkan gerakan-gerakan tubuh dari atas kepala sampai kaki dengan selaras dan harmoni. Khusus untuk anak, pola gerak tari dikemas secara sederhana dan menyenangkan serta tidak melupakan hakikat anak yaitu belajar melalui bermain guna mempermudah anak untuk lebih mengenali dan memahami gerakan tari yang dilakukan. Perlu diketahui, saat ini anak-anak lebih tertarik dengan tarian modern ketimbang tarian tradisional. Mereka cenderung lebih suka meniru gerakan-gerakan yang tidak seharusnya ditiru. Sebagai strategi awal pengembangan kreativitas anak dan pelestarian budaya adalah dengan mengenalkan gerak tari tradisional kepada anak. Ragam gerak tradisional yang dikemas secara menarik dan disukai oleh anak diharapkan mampu menarik perhatian anak untuk berkreasi lewat tarian.

Kata kunci: strategi pengembangan kreativitas, gerak tari anak, tari tradisional

PENDAHULUAN

Pesatnya kemajuan teknologi, ilmu pengetahuan dan seni dapat berkembang sejalan dengan perkembangan manusia itu sendiri. Terlihat dengan jelas perbedaan alat teknologi yang semakin canggih sepanjang tahun. Seperti komputer, setrika, televisi, alat transportasi dan sebagainya. Hal ini merupakan proses berpikir seseorang secara kreatif menemukan hal yang baru dan berguna bagi kehidupan manusia.

Orang-orang kreatif banyak memberikan ide-ide yang dimiliki kadangkala sering dianggap “aneh” padahal hal itu belum sepenuhnya benar. Orang kreatif berani berpikir dan melihat dari sudut pandang yang berbeda. Hasil yang diperoleh tentu berbeda dengan orang yang hanya melihat dari satu sudut pandang. Melihat kreativitas yang

dimiliki oleh beberapa negara maju seperti Jepang, masyarakat Jepang merupakan masyarakat yang paling dianggap produktif dan memiliki etos kerja yang tinggi. Terlihat Jepang merupakan negara maju meskipun sumber daya manusia yang dimiliki sedikit, tetapi kualitas dari sumber daya yang dimiliki benar-benar memberikan kontribusi yang nyata bagi negara Jepang. Seperti penemuan robot, mobil dan sebagainya.

Berkenaan dengan kreativitas, Indonesia menempati peringkat 81 dari 82 negara yang dilansir oleh *Global Creativity Indeks* tahun 2011 yang dipublikasikan oleh Martin Prosperity Institute. Sepuluh negara paling kreatif adalah Sweden, United States, Finland, Denmark, Australia, New Zealand, Canada, Norway, Singapore dan Netherlands. Indeks kreativitas tersebut berkorelasi dengan

daya saing negara. Posisi Indonesia dalam daya saing global pun tidak lebih baik, yaitu menempati peringkat ke 46 dari 142 negara berdasarkan *Global Competitiveness Report* 2011-2012 yang dipublikasikan oleh *World Economic Forum*.

Ironis memang jika melihat hasil riset yang telah ada, dan perlu diketahui bahwa salah satu permasalahan pengembangan kreativitas anak di Indonesia adalah latar belakang sejarah dan budaya. Beberapa faktor budaya yang dapat menghambat tumbuhnya kreativitas adalah anggapan masyarakat bahwa berkhayal atau melamun dapat membuang waktu dan masyarakat menjunjung tinggi kemampuan berpikir logis, kritis analitis dan tidak mengandalkan pada perasaan atau firasat. Padahal hakikatnya anak adalah belajar melalui bermain, anak memiliki imajinasi yang tinggi. Berpikir secara kreatif berarti berimajinasi tiada henti.

Berkaitan dengan sejarah dan budaya, Indonesia memiliki ragam budaya dari Sabang sampai Merauke. Salah satu ragam budaya yang dimiliki adalah seni tari tradisional tiap daerah. Permasalahannya adalah, banyak anak-anak Indonesia yang tidak mengenal dengan baik ragam tari yang dimiliki oleh bangsanya sendiri. Mereka lebih memilih tari-tarian yang tidak sepenuhnya ditiru. Sebenarnya, konsep tari tradisional jika ingin dikenalkan kepada anak maka disederhanakan terlebih dahulu agar anak tidak kesulitan dalam mencoba gerakan tari. Guru perlu menumbuhkan minat anak terhadap tari tradisional terlebih dahulu.

Banyak sanggar tari modern yang mulai membuka peluang untuk anak-anak belajar tari modern, tetapi juga banyak sanggar tari tradisional yang membuka peluang dan sedikit peminatnya. Bahkan saat ini ada anak-anak yang bisa melakukan gerakan *breakdance*. Berbeda ketika anak diminta untuk melakukan gerakan tari tradisional, misalnya tari kuda lumping yang

sebenarnya gerakan yang mudah dilakukan terutama anak-anak yang tinggal di wilayah pedesaan sering mengikuti gerakan kuda lumping. Kadangkala kondisi ini berbeda dengan anak-anak yang termakan oleh era modern. Mereka tidak berminat dengan ragam gerak tradisional dan lebih tertarik dengan gerakan-gerakan tari modern.

Indonesia perlu memiliki generasi yang cinta akan budayanya sendiri dan mencintai budaya sejak dini, karena dengan cara itulah kita mampu mempertahankan identitas kebangsaan namun tetap mampu bertahan mengikuti perkembangan zaman. Salah satu cara pelestarian budaya itu adalah dengan pengembangan kreativitas anak sejak dini dengan mengambil unsur kebudayaan Indonesia melalui gerak tari tradisional yang dikemas secara sederhana.

PEMBAHASAN

Permasalahan Pengembangan Kreativitas Anak di Indonesia

Jika melihat data dan hasil survei yang dilakukan oleh *Global Creativity Indeks* tahun 2011 yang mengungkapkan bahwa Indonesia berada pada posisi 81 dari 82 negara, beberapa faktor penting yang dapat menghambat kreatif anak di Indonesia selain faktor latar belakang sejarah dan budaya (dalam buku Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, 2010:7-12), sebagai berikut:

1. Hambatan diri sendiri, dapat berkaitan dengan faktor psikologis, biologis, fisiologis dan sosial individu.
2. Pola asuh, perilaku kreatif seorang anak dapat tumbuh dan berkembang dengan baik jika lingkungan dalam keluarga mendukung secara penuh agar kreativitas anak dapat berkembang secara optimal. Keluarga merupakan sekolah pertama bagi anak, maka sudah seharusnya orang tua memberikan yang terbaik bagi buah hatinya. Suasana yang dibangun dalam keluarga juga perlu dibuat dengan

suasana yang nyaman, saling menghargai, terbuka dan membiasakan untuk tanya jawab kepada anak sehingga anak akan berani dan percaya diri dengan pendapatnya serta melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda.

3. Sistem pendidikan, dalam sebuah penelitian Munandar, 1999 (dalam Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, 2010: 9) menemukan bahwa karakteristik murid ideal menurut orang tua dan guru tidak mencerminkan murid yang kreatif. Murid yang ideal menurut guru diantaranya sehat, sopan, rajin, memiliki daya ingat baik, dan mengerjakan tugas dengan cepat. Hal ini jauh dari karakteristik anak kreatif yang biasanya memiliki ide sendiri untuk mengerjakan dan memperkaya tugas-tugasnya.

Anggapan guru tersebut tidaklah selalu benar, anak kreatif tidak selalu identik dengan sifat-sifat yang dipandang terpuji, tetapi bukan berarti anak baik tidak kreatif, hanya saja kontennya berbeda. Anak kreatif dapat melihat dan memecahkan masalah dari sudut pandang yang berbeda.

4. Latar belakang sejarah dan budaya, seperti yang sudah dijelaskan pada bagian pendahuluan, bahwa Indonesia masih memegang erat aturan-aturan terdahulu dan turun-temurun ditularkan kepada anak cucu. Kebiasaan hidup sehari-hari yang selalu berada di bawah tekanan, ketakutan, instruksi dan perintah telah membuat sebagian anak merasa enggan dan malu untuk mengungkapkan pendapatnya di depan umum. Hal inilah yang dapat mematikan kreativitas anak. Perlu adanya kebebasan berpendapat tetapi tetap pada kaidah-kaidah yang berlaku sehingga anak tidak kehilangan kepercayaan diri dan keberanian.

Program Pengembangan Kreativitas Anak Sejak Dini

Clarkl Monstakis (dalam Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, 2010) mengatakan bahwa kreativitas merupakan pengalaman dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam dan orang lain. Pada umumnya definisi kreativitas dirumuskan dalam istilah pribadi (*person*), proses, produk, dan *press*, seperti yang diungkapkan oleh Rhodes yang menyebut hal ini sebagai “*Four P’s of Creativity: Person, Process, Press, Product*”. Keempat P ini saling berkaitan: pribadi yang paling kreatif melibatkan diri dalam proses kreatif dan dengan dukungan serta dorongan dan lingkungan, akan menghasilkan produk kreatif.

Menurut Csikzentmihalyi (dalam Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, 2010), kreativitas sebagai produk berkaitan dengan penemuan sesuatu, memproduksi sesuatu yang baru, daripada akumulasi keterampilan atau berlatih pengetahuan dan mempelajari buku.

Kedua pengertian yang dipaparkan oleh para ahli, keduanya memiliki kesamaan yaitu berkaitan dengan sebuah produk yang dihasilkan. Produk merupakan buah cipta dari pemikiran kreativitas seseorang, tetapi tidak hanya produk yang dihasilkan, dapat juga berkaitan menuju proses kreatif tersebut. Perlu beberapa strategi guna mengembangkan kreativitas anak, sebagai berikut:

1. Kegiatan belajar bersifat menyenangkan (*learning is fun*), menurut Montessori (dalam Anita Yus, 2011) meyakini bahwa dalam tahun awal kehidupan seorang anak mempunyai masa peka (*sensitive*

periods). Masa peka dapat digambarkan sebagai satu situasi atau waktu siap berkembangnya pembawaan atau potensi yang dimiliki anak. Begitu pula dengan dasar pendidikan Montessori sebagai penghargaan terhadap anak, *absorbent mind* (pemikiran yang cepat menyerap), *sensitive periods* (masa peka), penataan lingkungan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak, pendidikan diri sendiri (*pedosentris*) dan kebebasan. Hakikatnya anak belajar melalui bermain, sehingga alangkah lebih baik jika pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan metode *student center* (berpusat pada anak) dan tidak ada lagi kekerasan fisik yang dilakukan oleh guru kepada anak didik karena anak belum memahami sesuatu yang diajarkan oleh gurunya. Proses pembelajaran yang membosankan tentu akan membuat anak didik merasa tertekan dan terkesan monoton. Alhasil, tujuan dari pembelajaran tidak akan tersampaikan secara optimal.

2. Pembelajaran dalam bentuk bermain, dunia anak adalah dunia bermain. Anak tidak bisa dipaksakan melakukan suatu kegiatan jika ia tidak menyukainya dan belum siap. Melalui bermain anak-anak dapat mengembangkan aspek perkembangan, seperti aspek kognitif, motorik, bahasa, sosial emosional dan moral. Bermain merupakan prinsip dalam pembelajaran di PAUD. Bermain merupakan cara paling efektif digunakan dalam pembelajaran karena anak senang akan dunia fantasi dan imajinasi. Guru perlu memahami akan hakikat anak yaitu

belajar melalui bermain, pembelajaran didasarkan dengan bermain memiliki arti yang luas. Sekali lagi, guru menekankan pada *student center* (berpusat pada anak) bukan *teacher center* (berpusat pada guru).

3. Mengaktifkan siswa, proses pembelajaran tidak hanya dilakukan di dalam kelas tetapi juga bisa dilakukan di luar kelas. Misalnya jalan-jalan menyusuri taman yang berada di sekitar sekolah atau berkunjung ke kebun binatang. Jika berkunjung ke suatu tempat yang harus membayar, bisa hanya jalan-jalan menyusuri sekolah melewati rumah-rumah warga setempat dan membangun sosial anak dengan melakukan interaksi dengan warga sekitar. Seperti menyapa, memberi salam merupakan hal kecil yang jika terus dilakukan maka akan menjadi kebiasaan anak dan kelak anak akan terbiasa dengan rasa hormat kepada sesama terlebih orang yang lebih tua darinya. Melakukan eksplorasi terhadap alam dan berdiskusi dengan teman dan guru dapat menumbuhkan kreativitas anak. Jika anak banyak bertanya dengan apa yang ditemui, maka anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Hal ini harus terus dikembangkan agar anak dapat mengembangkan pengetahuannya dari kegiatan eksplorasi tersebut. Tidak ada lagi anak yang pasif, yang ada anak aktif berkesplorasi.
4. Memadukan berbagai aspek pembelajaran dan perkembangan, aspek-aspek perkembangan menjadi suatu kesatuan yang harus dikembangkan. Tidak boleh tertinggal satupun, pembelajaran di kelas pun harus mengembangkan ke

semua aspek perkembangan anak secara utuh dan menyeluruh.

5. Pembelajaran dalam bentuk kegiatan konkret, bagi seorang anak, proses mengerti dan memahami sesuatu tidak selalu harus melalui proses instruksional secara langsung. Pembelajaran di kelas akan terkesan monoton jika guru hanya menggunakan metode ceramah. Artinya, guru yang memegang peranan dalam pembelajaran. Bukan memberikan peluang kepada anak untuk secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Anak belajar melalui kegiatan yang nyata, karena dunia anak masih penuh dengan fantasi dan imajinasi, hendaknya ketika dalam kegiatan pembelajaran guru menggunakan media penunjang pembelajaran. Misalnya bisa menggunakan alat peraga edukatif seperti boneka tangan untuk mengenalkan beberapa anggota keluarga, ayah, ibu, adik, kakak, nenek dan kakek. Bisa juga ketika ingin mengenalkan seekor ayam, guru bisa menggunakan patung ayam atau gambar ayam atau bisa juga membawa anak langsung ke peternakan ayam agar anak bisa melihat secara langsung. Mengeksplorasi objek secara langsung dapat membantu proses belajar anak. Anak belajar melalui pengetahuan yang ia bangun dan melalui eksplorasi ini anak mampu mengembangkan kreativitas, terlebih dunia kreativitas anak akan dibangun secara optimal.

Tari Modern berbanding Tari Tradisional

Saat ini, banyak anak-anak lebih tertarik dengan tari modern ketimbang tari tradisional. Alasannya hanya di karenakan tari tradisional sudah dianggap *lawas*.

Padahal sejarah dan budaya Indonesia sudah mewarisi tari-tarian tradisional dari generasi ke generasi. Lalu kemana generasi dimasa sekarang? Tari tradisional merupakan budaya Indonesia yang perlu dilestarikan.

Menurut Sukirman, 2010 (dalam jurnal Safira Rayindra Putri) mengungkapkan bahwa tari adalah gerak tubuh manusia melalui gerak tubuh, manusia mengungkapkan ide-ide, perasaan dan pengalaman sang seniman kepada orang lain. Bahan baku tari adalah gerak dan tubuh manusia sebagai alat untuk mengungkapkan ide, perasaan dan pengalaman.

Perbedaan tari tradisional dan tari modern adalah tari tradisional merupakan tari primitif, tari rakyat dan tari klasik. Ketiga jenis tari ini bertujuan untuk upacara dan hiburan. Tari non tradisional termasuk tari kreasi baru, tari modern dan tari kontemporer. Ciri khas tari modern dan kontemporer adalah penemuan baru dalam hal tema, bentuk dan penyajian tari. Tari modern lebih fleksibel sedangkan tari tradisional lebih terikat oleh aturan-aturan yang mendasar dalam keseluruhan gerakan dalam tari tersebut. Bukan berarti jika ingin mengajarkan kepada anak maka gerakan tari tradisional bersifat kaku, perlu diingat bahwa hakikat anak adalah belajar melalui bermain. Guru perlu berpikir kreatif untuk mengajarkan gerakan tari tradisional kepada anak secara menyenangkan dan tidak membosankan bagi anak.

Menumbuhkan minat anak terhadap tari tradisional tidaklah mudah, tetapi guru harus terus berpikir kreatif agar minat anak terus tumbuh dan berkembang untuk mengenal dan mempelajari tari tradisional warisan budaya leluhur. Terlebih menari merupakan pengembangan kreativitas anak berupa eksplorasi gerakan yang dinamis, memerlukan kelenturan tubuh dan membangun kreativitas anak dalam hal menari. Kegiatan menari pula dapat

mengembangkan sosial emosional anak seperti harus bersabar ketika dilatih oleh guru, sabar menunggu giliran ketika temannya sedang menari. Mengembangkan kognitif anak, anak dapat mengidentifikasi beberapa gerakan tari dan mencoba membangun pemahaman tentang gerak tari tradisional dalam proses berpikirnya. Mengembangkan fisik motorik anak, dalam hal menari diperlukan gerakan yang dinamis, kelenturan dan keaktifan anak. Proses gerak tari ini juga akan melatih fisik motorik anak.

Pengenalan Gerak Tari Tradisional Pada Anak

Gerak rupanya bagian dari keberadaan alamiah anak-anak usia tiga, empat dan lima tahun. Memperkenalkan anak-anak untuk bergerak mengikuti bunyi diperlukan sebelum menyuruh mereka untuk bergerak mengikuti musik, yang merupakan suatu proses yang rumit. Mengenalkan gerakan terlebih dahulu kepada anak, setelah itu anak bisa menyeimbangkan gerakan yang sudah dipelajari dengan iringan musik. Sepertinya tidak mudah, tetapi jika anak-anak sering dilatih untuk menyeimbangkan gerakan dan iringan musik, maka anak akan terbiasa dengan sendirinya.

Perihal tentang gerak tari tradisional, ada beberapa langkah yang perlu dipahami oleh guru jika hendak mengajarkan proses gerak tari tradisional kepada anak, dan ingat bahwa hakikat anak adalah belajar melalui bermain, guru hendaknya memberikan permainan-permainan yang diselipkan dalam proses pembelajaran tari, sebagai berikut khusus tari kuda kepang:

1. Menyiapkan media pembelajaran atau bahan ajar yang akan disampaikan atau dilatih.
2. Mengatur pembagian kelompok tari.
3. Memberikan contoh gerakan.
4. Anak mengikuti contoh gerakan guru.

5. Kedua tangan memegang kuda kepang posisi di depan muka diayunkan ke samping kanan dan kiri kaki berjalan membuat lingkaran.
6. Posisi naik kuda dua tangan memegang kepala kuda kepang, kaki berjalan membuat putaran.
7. Tangan kiri tetap memegang kepala kuda kepang tangan kanan memutarakan pecutan.
8. Dua tangan memegang kepala kuda kepang, kaki kanan di samping kiri dan samping kanan.
9. Melompat ke depan, melompat ke belakang langkah samping kiri, langkah samping kanan kemudian melompat di tempat tangan kanan.
10. Pengulangan ragam gerak sebelumnya.

Pengenalan ragam gerak tari tradisional kepada anak tidak perlu dengan gerakan-gerakan yang sulit, cukup dengan gerakan-gerakan yang mudah diikuti oleh anak. Anak memang peniru yang handal, maka dari itu ragam gerak tradisional yang dikenalkan kepada anak dikemas secara sederhana dan tentunya menyenangkan bagi anak. Penggunaan media dalam proses gerak tari juga diperlukan agar anak mengenal atribut pelengkap dalam suatu tarian. Setelah anak lincah mengikuti gerakan yang diberikan oleh guru, maka guru bisa memberikan instrumen musik penunjang tarian. Perlu diingat, pengenalan gerak tari tradisional untuk anak tidak cukup hanya sehari. Perlu proses agar anak bisa lincah dan lentur menirukan gerakan yang dicontohkan oleh guru. Melakukan pemanasan sebelum menari juga perlu dilakukan agar menghindari terjadinya cedera serius pada anak.

PENUTUP

Simpulan

Proses kreatif seorang anak dapat dipengaruhi oleh hambatan diri sendiri, pola asuh, sistem pendidikan, latar belakang

sejarah dan budaya bangsa. Perlu kerjasama dari guru, orang tua dan masyarakat agar Indonesia memiliki generasi kreatif yang berdaya cipta guna dan saing antar negara. Bukan hanya berkreasi di kancah lokal saja, tetapi juga berkreasi di kancah internasional. Perlu strategi agar dapat mengembangkan kreativitas anak, yaitu dengan program pengembangan kreativitas anak yaitu kegiatan bersifat menyenangkan, pembelajaran dalam bentuk bermain, mengaktifkan siswa, memadukan berbagai aspek pembelajaran dan perkembangan dan pembelajaran dalam bentuk kegiatan konkret.

Strategi pengembangan kreativitas anak dapat melalui pelestarian budaya bangsa, salah satunya dengan tari tradisional. Pengenalan ragam gerak tradisional perlu dikenalkan kepada anak sejak dini agar anak mengenal dan melestarikan warisan budayanya serta melalui kegiatan menari ini anak dapat mengembangkan kreativitasnya melalui eksplorasi gerakan dalam tari tradisional yang dipelajari.

Saran

Perlu kerjasama terkait dengan rancangan atau strategi pengembangan kreativitas anak melalui gerak tari tradisional yang dikenalkan kepada anak. Bukan hanya anak saja yang diminta kreatif, guru dan orang tua juga dituntut untuk kreatif agar anak-anak juga akan semakin kreatif. Perlu juga adanya pagelaran seni tari yang diadakan oleh masyarakat setempat dan bekerja sama dengan pihak sekolah agar anak-anak dapat melihat seni pertunjukan tari tradisional dan mengapresiasi secara seerhana seni pertunjukan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, Kumala Mella. 2013. *Meningkatkan Kelenturan Tubuh Anak Melalui Seni Tari Tradisional di TK Izzatul Islam Lebong*. (<http://repository.unib.ac.id/>, diakses tanggal 18 Oktober 2015).
- Forum, Economic Word. 2012. *The Global Competitiveness Report*. (<http://www3.weforum.org/> diakses tanggal 18 Oktober 2015).
- Hartono. *Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran Tari di Taman Kanak-Kanak*. (<http://journal.Unnes.ac.id>, diakses tanggal 18 Oktober 2015).
- Institute, Martin Prosperity. 2015. *The Global Creativity Index*. (<http://martinprosperity.org/> diakses tanggal 18 Oktober 2015).
- Juliandi, Saleha dan Juniar Putri. 2014. *Pendidikan Anak Ala Jepang*. Jakarta: PT Gramedia.
- Putri, Rayindra Safira. 2011. *Perbedaan Minat Siswa Remaja Kelas 8 SMP Labschool Jakarta Terhadap Tari Tradisional dan Tari Modern*. (<http://meshare.fiks.wordpress.com/> diakses tanggal 16 Oktober 2015).
- Rachmawati, Yeni dan Euis Kurniawati. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Seefeldt, Carol dan Barbara A. Wasik. 2008. *PENDIDIKAN ANAK USIA DINI; Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat dan Lima Tahun Masuk Sekolah*. Jakarta: PT Indeks.
- Yus, Anita. 2011. *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

PEMANFAATAN MEDIA AUDIO VISUAL CERITA WAYANG SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA JAWA PADA ANAK USIA DINI

Diah Pujiastuti

Mahasiswa PG PAUD FKIP UAD Yogyakarta

email: tutidiah@ymail.com

Abstrak

Media pembelajaran pada jenjang pendidikan PAUD idealnya harus dapat mencakup salah satu bahkan semua aspek perkembangan seperti kemampuan fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan moral agama. Namun, kenyataannya banyak guru yang belum mengoptimalkan media yang ada untuk mengembangkan aspek-aspek tersebut terutama aspek bahasa. Pengembangan bahasa pada anak biasanya dilakukan dengan metode bercerita. Menurut Tampubolon, 1991 (dalam Mukatiatun, 2014) bahwa bercerita kepada anak memainkan peran penting bukan saja dalam menumbuhkan minat membaca, tetapi juga dalam mengembangkan bahasa dan pikiran anak. Guru perlu menerapkan metode bercerita dalam aspek pengembangan bahasa pada anak. Guru juga perlu melakukan inovasi dalam pembelajaran pengembangan bahasa pada anak tidak hanya menggunakan metode bercerita tanpa media. Namun, agar lebih kreatif lagi guru dapat menggunakan media pembelajaran audio visual cerita tetapi cerita yang digunakan adalah cerita wayang dan menggunakan bahasa Jawa. Penggunaan media audio visual cerita wayang ini merupakan pilihan yang tepat digunakan oleh guru untuk mengenalkan bahasa dan budaya Jawa kepada anak sejak usia dini karena tidak jauh dari kehidupan sehari-hari. Media audio visual cerita wayang adalah salah satu media pembelajaran yang tidak hanya berupa suara saja, namun juga disertai gambar sehingga anak dapat lebih tertarik kepada budaya Jawa khususnya wayang. Media audio visual cerita wayang ini dapat membantu dalam pengembangan kemampuan bahasa pada anak yang meliputi kemampuan menyimak, membaca, berbicara, dan menulis serta juga dapat membantu anak belajar menggunakan bahasa Jawa. Media audio visual cerita wayang ini sangat menyenangkan untuk anak selain itu juga dapat masuk ke semua tema pembelajaran PAUD karena di pewayangan juga dapat mengajarkan berbagai hal tentang kehidupan.

Kata kunci: *media audio visual, cerita wayang, bahasa jawa*

PENDAHULUAN

Seiring berjalannya waktu Indonesia telah mengalami kemajuan zaman dan arus globalisasi yang menyebabkan banyak perkembangan di Indonesia. Perkembangan tersebut mencakup ke berbagai sektor, salah satunya adalah perkembangan teknologi pendidikan. Perkembangan teknologi pendidikan telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Namun, perkembangan tersebut malah justru membuat budaya kita menjadi semakin tersingkirkan.

Salah satu budaya kita yang mulai tersingkirkan adalah bahasa Jawa. Perkembangan bahasa Jawa saat ini sangat memprihatinkan. Terbukti sekarang ini hanya sedikit anak yang mau mempelajari tentang bahasa Jawa, pernyataan tersebut didukung oleh hasil penelitian Kusumastuti (2014) menyimpulkan bahwa hanya sedikit anak yang mau mempelajari bahasa Jawa yaitu sekitar 30% sedangkan sisanya 70% anak lainnya tidak mau mempelajari bahasa Jawa.

Sebagai seorang guru seharusnya dapat menumbuhkan lagi budaya bahasa Jawa kepada anak sejak usia dini. Guru dapat mengajarkan bahasa Jawa kepada anak dengan metode bercerita. Menurut Yaumi, 2012 (dalam Anggrayeni, 2015) bercerita merupakan aktivitas pembelajaran yang dapat berkontribusi pada kemampuan menyajikan informasi, konsep, dan ide-ide, serta dapat mengintegrasikannya ke dalam tujuan pembelajaran yang dapat disampaikan secara langsung kepada peserta didik. Metode bercerita akan sangat membantu guru untuk mengajarkan bahasa Jawa kepada anak. Namun, guru harus melakukan inovasi untuk membuat anak semakin mudah memahami tentang bahasa Jawa yaitu dengan menggunakan media.

Media merupakan teknologi yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan yang biasanya di gunakan dalam proses pembelajaran. Media terbagi menjadi 3 yaitu media audio, visual dan audio visual. Guru dapat menggunakan media audio visual cerita untuk mengajarkan bahas Jawa kepada anak. Kegiatan bercerita berbantuan media audio visual didukung oleh salah satu penelitian yaitu Mukatiatun, 2014 (dalam Anggreyani dkk., 2015) dalam penelitiannya berjudul meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini melalui media audio visual menyimpulkan bahwa media audio visual dapat meningkatkan kemampuan berbahasa terlihat dengan indikator kinerja yang selalu meningkat dari kondisi awal (58%), siklus I (69%) dan siklus II (89%). Maka dapat dinyatakan bahwa dengan penerapan metode bercerita berbantuan media audio visual diduga dapat meningkatkan keterampilan berbicara. Cerita yang dapat guru gunakan adalah cerita wayang, karena cerita wayang sangat berhubungan sekali dengan bahasa Jawa.

Cerita wayang ini akan menjadi sesuatu yang menyenangkan jika di jadikan bahan pembelajaran media audio visual, karena media pembelajaran ini akan menjadi sebuah inovasi baru. Pemanfaatan media audio visual cerita wayang ini akan membuat anak-anak mengerti tentang budaya kita apalagi nantinya media audio visual cerita wayang yang digunakan memakai bahasa Jawa. Media tersebut sangat cocok, karena cerita wayang dan bahasa Jawa sama-sama merupakan budaya asli Indonesia yang memang harus kita lestarikan.

PEMBAHASAN

A. Tahap Perkembangan Anak Usia Dini

Tahapan perkembangan pada anak usia dini meliputi lima aspek perkembangan yaitu:

1. Aspek perkembangan kognitif

Anak usia dini merupakan periode pra-operasional yaitu rentang usia 2-7 tahun, masa ini anak mulai berkembang kemampuan bahasanya walaupun kemampuan berpikirnya masih statis. Anak-anak belum siap untuk terlibat dalam operasi mental logis dan berpikir abstrak menurut Piaget, 1960 (dalam Papalia, 2014).

2. Aspek perkembangan fisik-motorik

Anak mengacu pada perkembangan motorik kasar yaitu keterampilan fisik yang melibatkan otot-otot besar seperti saat anak naik-turun tangga, berlari, belajar bersepeda, main bola, melompat, berguling, dan memanjat pohon dan motorik halus yaitu keterampilan fisik yang melibatkan otot-otot kecil dan koordinasi mata-tangan seperti menggunting, mengancing baju, meronce, menulis, dan menggambar.

3. Aspek perkembangan bahasa

Membaca dan menulis merupakan bagian dari belajar bahasa untuk mengembangkan aspek bahasa anak. Anak untuk bisa membaca dan menulis perlu mengenal beberapa huruf-huruf, kosakata sehingga lebih mudah untuk memahami suatu kalimat. Selain itu aspek

perkembangan bahasa juga mencakup tentang menyimak dan berbicara, sehingga anak juga dilatih untuk menyimak dan belajar berbicara dengan kosakata yang baik dan benar.

4. Aspek perkembangan sosio-emosional
Terlihat pada perilaku anak, diantaranya terjadinya kerjasama dengan teman sebaya, simpati, empati, sikap ramah, ketergantungan dengan orang lain, sikap tidak mementingkan diri sendiri, dan hasrat akan penerimaan sosial.

5. Aspek perkembangan nilai agama moral
Kemampuan anak untuk memahami nilai-nilai moral dan mampu menjadikannya sebagai pedoman dalam bertutur kata, bersikap, dan berperilaku. Perkembangan moral anak ditandai dengan kemampuan anak untuk memahami aturan, norma, dan etika yang berlaku (Papalia, 2014).

B. Aspek Perkembangan Bahasa

Menurut Santrock (2007) bahasa adalah suatu bentuk komunikasi entah itu lisan, tertulis, atau isyarat yang berdasarkan pada suatu sistem dari simbol-simbol. Bahasa terdiri dari kata-kata yang digunakan oleh masyarakat beserta aturan-aturan untuk menyusun berbagai variasi dan mengkombinasikannya.

Menurut Harun Rasyid & Suratno, 2009 (dalam Mukatiatun, 2014) bahasa merupakan struktur dan makna yang bebas dari penggunaannya, sebagai tanda yang menyimpulkan suatu tujuan. Sedangkan Mukatiatun (2014) menyatakan kemampuan bahasa merupakan kesanggupan, kecakapan, kekayaan ucapan pikiran dan perasaan manusia melalui bunyi yang arbitrer, digunakan untuk bekerjasama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri dalam percakapan yang baik.

Sedangkan Aspek perkembangan bahasa adalah salah satu aspek yang harus di peroleh anak, komponen dari aspek

pengembangan bahasa adalah membaca, menulis, menyimak dan berbicara. Semua komponen aspek perkembangan bahasa dapat di kembangkan dengan beberapa metode yaitu metode bercerita, main peran, bernyanyi, bercakap-cakap, sosiodrama, dan tanya Jawab.

Aspek pengembangan berbahasa pada anak usia dini lebih menekankan pada mendengar dan berbicara bukan pada membaca dan menulis. Hal ini disebabkan aspek berbahasa yang utuh itu diawali dengan memperkuat kekuatan sensori motor terkait dengan kesiapan organ-organ pendengaran dan organ-organ berbicara. Jika kedua organ tersebut telah kuat, potensi yang lebih tinggi terkait dengan kesiapan otak lainnya dan lebih mempermudah anak dalam memperoleh bahasa secara utuh (Lestarinigrum dan Intan, 2014).

C. Media Pembelajaran

Media adalah suatu alat perantara yang digunakan untuk mengirimkan informasi dari pengirim ke penerima. Sedangkan menurut Schramm, 1997 (dalam Mukatiatun, 2014) bahwa media yaitu teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pendidikan. Media pembelajaran adalah perantara pembawa pesan atau informasi yang di gunakan oleh seorang guru dalam proses belajar mengajar.

Arsyad, 2007 (dalam Anggreyani dkk., 2015) mengatakan bahwa pemakaian media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat, membangkitkan motivasi, memberikan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis siswa. Keberadaan media pembelajaran memberi manfaat yang sangat besar bagi guru. Menurut Muhson (2010), bahwa manfaat media pembelajaran, antara lain:

1. Mengkongkritkan konsep-konsep yang bersifat abstrak, sehingga dapat mengurangi verbalisme (penggambaran dengan kata-kata)
2. Membangkitkan motivasi, sehingga memperbesar perhatian anak terhadap yang guru jelaskan
3. Memfungsikan seluruh indera anak, sehingga kelemahan salah satu indera dapat diimbangi dengan indera yang lain
4. Mendekatkan teori dengan realita yang tidak dapat dijelaskan dengan kata-kata, sehingga memerlukan bantuan media pembelajaran
5. Meningkatkan kemungkinan terjadinya interaksi langsung antara siswa dan lingkungan di sekitarnya
6. Memberikan keseragaman pemahaman antara siswa satu dengan yang lainnya, tentang pembelajaran yang guru jelaskan
7. Menyajikan informasi belajar secara konsisten, dapat disimpan, dan dapat diulang.

Media pembelajaran di bagi menjadi 3 yaitu, media audio (suara), media visual (pengelihatan), dan media audio visual.

D. Media Audio Visual

Media audio visual adalah sebuah media yang dapat memperdengarkan suara sekaligus dapat menampilkan gambar secara bersamaan, contohnya video. Sedangkan menurut Rohani, 2007 (dalam Anggrayeni, 2015) media audio visual merupakan media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi), meliputi media yang dapat dilihat, didengar dan yang dapat dilihat dan didengar.

Media audio visual dibagi menjadi 2 yaitu audio visual diam (media yang menampilkan suara dan gambar) dan audio visual gerak (media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak) (Haryoko, 2009). Kedua media audio visual

tersebut sama-sama memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing, namun media audio visual sangat disukai oleh anak. Media audio visual gerak lebih menarik dengan adanya gambar bergerak, variasi warna, ragam suara, dan cerita yang menarik contohnya video (Muthmainnah, 2013).

Media audio visual dapat digabungkan dengan metode bercerita sehingga guru tidak perlu bercerita di depan kelas. Media audio visual cerita sangat efektif sekali untuk mengembangkan aspek bahasa pada anak sehingga guru hanya perlu menyiapkan medianya saja.

E. Metode Bercerita

Menurut Moeslichatoen, 2004 (dalam Muryanti, 2014) bahwa metode merupakan bagian dari strategi kegiatan. Metode dipilih berdasarkan strategi kegiatan yang sudah dipilih dan ditetapkan. Metode merupakan cara, yang dalam bekerjanya merupakan alat untuk mencapai tujuan kegiatan. Bercerita adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang secara lisan kepada orang lain, baik dengan alat peraga maupun tanpa alat peraga.

Menurut Dewi (2014) Bercerita adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang secara lisan kepada orang lain dengan alat atau tanpa alat tentang apa yang harus disampaikan dalam bentuk pesan, informasi atau hanya sebuah dongeng. Sedangkan menurut Tampubolon, 1991 (dalam Mukatiatun, 2014) bercerita kepada anak memainkan peranan penting bukan saja dalam menumbuhkan minat dan kebiasaan membaca, tetapi juga dalam mengembangkan bahasa dan pikiran anak, dengan demikian fungsi dari kegiatan bercerita bagi anak usia 4-6 tahun adalah membantu perkembangan bahasa anak.

Sehingga metode bercerita sangat baik digunakan untuk mengembangkan bahasa pada anak. Namun, guru juga harus menggunakan media agar dalam menerima

pembelajaran anak semakin mudah selain itu agar perkembangan bahasa anak semakin optimal.

F. Cerita Wayang

Cerita wayang disebut juga cerita tradisional yang telah lama tumbuh dan berkembang di Indonesia, cerita wayang ini juga telah diakui oleh UNESCO. Menurut Nurgiyantoro (2011) Cerita wayang disebut sebagai sastra atau cerita tradisional karena telah amat lama menjadi milik bangsa dan mewaris secara turun-temurun kepada tiap generasi terutama secara lisan khususnya pada masyarakat Jawa. Wayang tumbuh dan berkembang pada masyarakat Jawa sejak zaman prasejarah, namun pada perkembangannya yang kemudian, ia juga dikenal, dimiliki, dan dikembangkan oleh berbagai etnis dengan berbagai bahasa dan sastra daerah yang lain.

Wayang adalah sebuah cerita yang pada intinya mengisahkan kepahlawanan para tokoh yang berwatak baik menghadapi dan menumpas tokoh yang berwatak jahat. Kenyataan bahwa wayang yang telah melewati berbagai peristiwa sejarah, dari generasi ke generasi, menunjukkan betapa budaya pewayangan telah melekat dan menjadi bagian hidup bangsa Indonesia khususnya Jawa. Usia yang demikian panjang dan kenyataan bahwa hingga dewasa ini masih banyak orang yang menggemarnya menunjukkan betapa tinggi nilai dan artinya wayang bagi kehidupan masyarakat (Nurgiyantoro, 2011).

Ada beberapa jenis wayang seperti wayang golek, wayang purwa, wayang orang, wayang pesisir, dan wayang suket. Namun, sekarang ini wayang purwa lebih eksis dan paling banyak diminati oleh masyarakat, karena wayang purwa adalah pertunjukan yang cerita pokoknya diambil dari cerita Ramayan dan mahabrata. Kedua cerita tersebut merupakan adopsi dari budaya Hindu

India yang masuk ke Indonesia. Ajaran-ajaran yang diambil dari kedua cerita tersebut dijadikan sebuah sarana untuk menyampaikan ilmu dan wawasan (Arifin, 2014).

G. Bahasa Jawa

Bahasa Jawa merupakan salah satu dari sekian banyak bahasa daerah yang ada di Indonesia. Bahasa Jawa sering disebut sebagai bahasa ibu masyarakat etnis Jawa, karena bahasa Jawa sebagai salah satu media komunikasi yang paling dominan digunakan oleh masyarakat Jawa. Seperti yang kita ketahui juga bahwa bahasa Jawa tidak hanya digunakan sebagai media komunikasi antar masyarakat suku Jawa yang ada diseluruh Indonesia seperti bahasa-bahasa daerah lain yang ada di Indonesia tetapi di dalamnya memiliki kandungan nilai-nilai filosofis yang luhur (Kusumastuti, 2014).

Menurut Wibawa, 2006 (dalam Sasmia, 2012), menyatakan ada tiga fungsi pembelajaran bahasa Jawa adalah

1. Fungsi komunikatif diarahkan agar siswa menggunakan bahasa Jawa dengan baik dan benar sebagai alat komunikasi dalam keluarga dan masyarakat
2. Edukatif diarahkan agar siswa dapat memperoleh nilai-nilai budaya Jawa untuk keperluan pembentukan kepribadian dan identitas bangsa
3. Kultural agar dapat digali dan ditanamkan kembali nilai-nilai budaya Jawa sebagai upaya membangun identitas agar tidak hilang dari kehidupan masyarakat.

Bahasa Jawa memiliki 3 tingkatan yaitu bahasa jawa ngoko, madya, dan krama. Bahasa Jawa ngoko merupakan akar dari semua kosakata bahasa jawa. Bahasa jawa ngoko disebut sebagai akar dari semua kosakata bahasa Jawa, karena memiliki jumlah kata yang paling banyak yaitu ratusan ribu (Khazanah, 2012).

H. Pemanfaatan Media Audio Visual Cerita Wayang dalam Pengembangan Bahasa Jawa

Pemanfaatan media audio visual cerita wayang akan membuat anak menjadi lebih mencintai dan menghargai budaya tradisional Indonesia khususnya Jawa. Penggunaan media ini juga akan membuat guru semakin mudah mengenalkan tentang cerita wayang kepada anak yang biasanya anak kurang suka dengan cerita wayang tersebut. Guru juga harus memilih cerita wayang yang menarik.

Selain itu guru juga dapat membuat anak menyukai bahasa Jawa sehingga anak akan menjadi lebih mudah memahami dan mempelajari bahasa Jawa, karena disajikan dengan sebuah video yang menarik. Cerita wayang juga akan menjadi sebuah cerita yang nantinya akan disukai oleh anak-anak. Pemanfaatan media ini akan sangat tepat digunakan oleh guru dalam pembelajaran anak usia dini. Guru disini juga hanya menjadi fasilitator saja, karena guru hanya butuh menyiapkan materi ini dan guru hanya tinggal mengawasi dan memperhatikan anak.

PENUTUP

Simpulan

Penggunaan media audio visual cerita wayang saat ini masih belum dimanfaatkan dalam pembelajaran anak usia dini. Padahal media audio visual ini dapat menstimulasi aspek perkembangan bahasa pada anak usia dini, khususnya dalam pengembangan bahasa Jawa. Media audio visual cerita wayang merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan bahasa Jawa pada anak usia dini.

Media pembelajaran ini akan sangat efektif digunakan karena dikemas dalam sebuah video yang akan sangat mudah membantu anak dalam belajar bahasa Jawa. Media ini juga akan membantu anak melestarikan dan mencintai budaya kita

sendiri yaitu budaya wayang dan bahasa Jawa. Peran guru dalam pembelajaran ini hanya menjadi fasilitator, karena guru hanya tinggal menyiapkan media dan mendampingi anak saat pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Ferdi. 2014. Ajaran Moral Resi Bisma dalam Pewayangan. *Jantra*. IX (2). hlm 97-105.
- Anggrayeni, Komang. dkk. 2015. Penerapan Metode Bercerita Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara. *E-jurnal PG PAUD*. III (1).
- Dewi, Heni, Fitria. 2014. Meningkatkan Kemampuan Bahasa Awal Anak Usia Dini Melalui Media Cerita Bergambar Di RA Tarbiyatul Athfal. *Jurnal Ilmiah*. hlm 56-67.
- Haryoko, Spto. 2009. Efektivitas Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran. *Jurnal Edukasi @Elektro*. hlm 1-10.
- Khazanah, Dewianti. 2012. Kedudukan Bahasa Jawa Ragam Krama Pada Kalangan Generasi Muda: Studi Kasus Di Desa Randegan Kecamatan Dawarblandong, Mojokerto Dan Di Dusun Tutul Kecamatan Ambulu, Jember. *Jurnal Pengembangan Pendidikan*. III (2). hlm 1-11.
- Kusumastuti, Anidyari dan Senja Aprela Agustin. 2014. Perancangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Unggah Ungguh Basa dan Aksara Jawa. *Jurnal Sains dan Seni Pomits*. hlm 1-6.
- Lestarinigrum, Anik dan Intan. P.W. 2014. Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Media Panggung

- Boneka Tangan. *Nusantara of Reseach*. hlm 12-18.
- Muhson, Ali. 2010. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. VIII (2). hlm 1-10.
- Mukatiatun, Sri. 2014. Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Media Audio Visual. *Jurnal Ilmiah*. II (2). hlm 82-90.
- Muryanti, Sri. 2014. Upaya Meningkatkan Kemampuan Menyimak Melalui Metode Bercerita Dengan Media Gambar Pada Anak. *Jurnal Ilmiah*. II (2). hlm 93-105.
- Muthmainnah. 2013. Pemanfaatan Video Clip Untuk Meningkatkan Ketrampilan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*. II (2). hlm 372-381.
- Nurdiyantoro, Burhan. 2011. Wayang dan Pengembangan Karakter Bangsa. *Jurnal Pendidikan Karakter*. I (1). hlm 18-34.
- Papalia, Diane E. Ruth, Duskin Feldman. 2014. *Menyelami Perkembangan Manusia*. (Edisi 12). Jakarta: Salemba Humanika.
- Santrock, John. W. 2007. *Perkembangan Anak*. Terjemahan edisi kesebelas. Jakarta: Erlangga.
- Sasmia, Winda Tri, dkk. 2012. Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbicara Bahasa Jawa. *Vokal*. I (1).

UKURAN BERNILAI PROYEKSI DAN INTEGRAL SPEKTRAL

¹Arta Ekayanti, ²Ch. Rini Indrati

¹Mahasiswa S2 Matematika FMIPA UGM

²Dosen Jurusan Matematika FMIPA UGM

arta_ekayanti@gmail.com

rinii@ugm.ac.id

Abstrak

Tujuan tulisan ini untuk mengkaji integral spektral. Pertama, diperlihatkan hubungan antara ukuran bernilai proyeksi dan ukuran kompleks, serta operator pada ruang Hilbert. Selanjutnya, diselidiki sifat-sifatnya.

Kata Kunci : ukuran bernilai proyeksi, ukuran kompleks, integral spektral.

PENDAHULUAN

Di dalam matematika analisis, khususnya analisis fungsional, salah satu bahasan yang diberikan adalah teori spektral. Pembahasan teori spektral yang banyak dibicarakan adalah teori spektral untuk operator terbatas *self-adjoint*. Menurut Stromberg (2006:1), terdapat tiga macam bentuk penyajian teori spektral untuk kasus tersebut, yaitu dalam bentuk kalkulus fungsional, perkalian operator dan ukuran bernilai proyeksi.

Pada pembahasan teori spektral dalam bentuk ukuran bernilai proyeksi, Stromberg menyebutkan bahwa terdapat korespondensi satu-satu antara operator terbatas *self-adjoint* dengan ukuran bernilai proyeksi. Dengan demikian, perlu dibahas terlebih dahulu mengenai hubungan korespondensi satu-satu antara operator terbatas dengan ukuran bernilai proyeksi. Hal tersebut tidak lain adalah konsep integral spektral.

Karena demikian pentingnya masalah integral spektral maka pada paper ini dibahas mengenai konsep integral spektral, yaitu dengan menunjukkan hubungan ukuran bernilai proyeksi, ukuran kompleks serta operator pada ruang Hilbert.

PEMBAHASAN

Diketahui H ruang Hilbert Separabel. Didefinisikan

$P(H) = \{T | T: H \rightarrow H \text{ proyeksi}\}$. Pada tulisan ini, digunakan ruang Hilbert atas lapangan \mathbb{C} . Selanjutnya $\mathcal{B}(\mathbb{C})$ menyatakan aljabar- σ Borel pada \mathbb{C} .

Definisi 1. Pemetaan $E: \mathcal{B}(\mathbb{C}) \rightarrow P(H)$ disebut **ukuran bernilai proyeksi** pada \mathbb{C} jika memenuhi sifat-sifat sebagai berikut:

1. $E(\emptyset) = 0$.
2. $E(\mathbb{C}) = id_H$, dengan id_H operator identitas H .
3. Jika $B_n \in \mathcal{B}(\mathbb{C})$, $n \in \mathbb{N}$ dengan $B_n \cap B_m = \emptyset$ untuk $n \neq m$ maka berlaku

$$E\left(\bigcup_{n=1}^{\infty} B_n\right) = \sum_{n=1}^{\infty} E(B_n)$$

(Bell, 2014:5).

Berikut ini diberikan sifat-sifat ukuran bernilai proyeksi.

Teorema 2. Jika diberikan E ukuran bernilai proyeksi, maka untuk setiap $B_1, B_2 \in \mathcal{B}(\mathbb{C})$ berlaku

1. Jika $B_1 \subseteq B_2$ maka $E(B_1) \leq E(B_2)$.
2. $E(B_1) + E(B_2) = E(B_1 \cap B_2) + E(B_1 \cup B_2)$.
3. $E(B_1)E(B_2) = E(B_1 \cap B_2)$.

Bukti:

Diambil sebarang $B_1, B_2 \in \mathcal{B}(\mathbb{C})$.

1. Diketahui $B_1 \subseteq B_2$ maka diperoleh $B_2 = (B_2 \setminus B_1) \cup B_1$. Diperhatikan bahwa $B_2 \setminus B_1$ dengan B_1 saling asing, maka

$$\begin{aligned} E(B_2) &= E((B_2 \setminus B_1) \cup B_1) \\ &= E(B_2 \setminus B_1) + E(B_1). \end{aligned}$$

Karena E ukuran bernilai proyeksi maka E operator positif (Kreyszig, 1978:482). Dengan demikian, diperoleh $E(B_2 \setminus B_1) \geq 0$. Artinya $E(B_1) \leq E(B_2)$.

2. Diperhatikan bahwa B_1 dan B_2 dapat dinyatakan dalam bentuk

$$\begin{aligned} B_1 &= (B_1 \cap B_2) \cup (B_1 \setminus B_2) \\ B_2 &= (B_1 \cap B_2) \cup (B_2 \setminus B_1), \end{aligned}$$

maka berlaku

$$\begin{aligned} B_1 \cup B_2 &= (B_1 \cap B_2) \cup (B_1 \setminus B_2) \\ &\quad \cup (B_2 \setminus B_1). \end{aligned}$$

Dengan demikian, diperoleh

$$\begin{aligned} E(B_1) + E(B_2) &= E(B_1 \cap B_2) \\ &\quad + E(B_1 \cup B_2). \end{aligned}$$

3. Berdasarkan poin 2, berlaku

$$\begin{aligned} E(B_1) + E(B_2) &= E(B_1 \cap B_2) \\ &\quad + E(B_1 \cup B_2). \end{aligned}$$

Selanjutnya, dengan mengkomposisikan kedua ruas dengan $E(B_2)$ maka diperoleh

$$\begin{aligned} E(B_1)E(B_2) + E(B_2)E(B_2) &= E(B_1 \cap B_2)E(B_2) \\ &\quad + E(B_1 \cup B_2)E(B_2). \end{aligned}$$

Diperhatikan bahwa $E(B_2)E(B_2) = E(B_2)$. Di samping itu, $E(B_1 \cap B_2) \leq E(B_2)$ maka $E(B_1 \cap B_2)E(B_2) = E(B_1 \cap B_2)$, begitu juga dengan $E(B_1 \cup B_2) \geq E(B_2)$, dengan demikian berlaku $E(B_1 \cup B_2)E(B_2) = E(B_2)$ (Kreyszig, 1978:486). Oleh karena itu,

$$\begin{aligned} E(B_1)E(B_2) + E(B_2) &= E(B_1 \cap B_2) + E(B_2) \\ E(B_1)E(B_2) &= E(B_1 \cap B_2). \end{aligned}$$

■

Untuk lebih memahami masalah ukuran bernilai proyeksi diperhatikan contoh berikut:

Contoh 2. Diketahui $(\mathbb{C}, \mathcal{B}(\mathbb{C}), E)$ ruang ukuran berhingga dan $H = L^2(E)$. Jika untuk setiap $A \in \mathcal{B}(\mathbb{C})$, didefinisikan $E(A) \in P(H)$ sebagai berikut:

$$E(A)(f) = \chi_A f,$$

dengan χ_A menyatakan fungsi karakteristik A , maka pemetaan $\phi: \mathcal{B}(\mathbb{C}) \rightarrow P(H)$ dengan $\phi(A) = E(A)$ merupakan ukuran bernilai proyeksi pada H .

Berikut ini diberikan definisi ukuran kompleks:

Definisi 2. Pemetaan $E: \mathcal{B}(\mathbb{C}) \rightarrow P(H)$ disebut **ukuran kompleks** pada \mathbb{C} jika memenuhi sifat-sifat sebagai berikut:

1. $E(\emptyset) = 0$.
2. Jika $B_n \in \mathcal{B}(\mathbb{C})$, $n \in \mathbb{N}$ dengan $B_n \cap B_m = \emptyset$ untuk $n \neq m$ maka berlaku

$$E\left(\bigcup_{n=1}^{\infty} B_n\right) = \sum_{n=1}^{\infty} E(B_n)$$

(Bagget, 1991:24).

Diberikan E ukuran bernilai proyeksi. Untuk setiap $x, y \in H$ dibentuk pemetaan $E_{x,y}: \mathcal{B}(\mathbb{C}) \rightarrow \mathbb{C}$, dengan definisi

$$E_{x,y}(B) = \langle E(B)x, y \rangle, \quad (1)$$

untuk setiap $B \in \mathcal{B}(\mathbb{C})$. Diperhatikan bahwa pemetaan $E_{x,y}$ bernilai \mathbb{C} . Pada teorema berikut, akan ditunjukkan bahwa $E_{x,y}$ ukuran kompleks serta kaitannya dengan ukuran bernilai proyeksi.

Teorema 3. Diberikan operator $E: \mathcal{B}(\mathbb{C}) \rightarrow P(H)$ dengan $E(\mathbb{C}) = id_H$ dan untuk setiap $x, y \in H$, dibentuk pemetaan $E_{x,y}: \mathcal{B}(\mathbb{C}) \rightarrow \mathbb{C}$ dengan definisi di (1). Operator E ukuran bernilai proyeksi jika dan hanya jika $E_{x,y}$ ukuran kompleks.

Bukti:

(\Rightarrow) Diambil sebarang $x, y \in H$ dan $B_n \subseteq \mathcal{B}(\mathbb{C})$ dengan $B_n \cap B_m = \emptyset$ untuk $m \neq n$, maka berlaku

$$\begin{aligned}
 E_{x,y} \left(\bigcup_{k=1}^{\infty} B_k \right) &= \left\langle E \left(\bigcup_{k=1}^{\infty} B_k \right) x, y \right\rangle \\
 &= \left\langle \sum_{k=1}^{\infty} E(B_k) x, y \right\rangle \\
 &= \left\langle \lim_{n \rightarrow \infty} \sum_{k=1}^n E(B_k) x, y \right\rangle \\
 &= \lim_{n \rightarrow \infty} \sum_{k=1}^n \langle E(B_k) x, y \rangle \\
 &= \sum_{k=1}^{\infty} \langle E(B_k) x, y \rangle \\
 &= \sum_{k=1}^{\infty} E_{x,y}(B_k)
 \end{aligned}$$

Jadi, $E_{x,y}$ merupakan ukuran kompleks.

(\Leftarrow) Katakan $B_n \in \mathcal{B}(\mathbb{C})$ dengan $n \in \mathbb{N}$ sehingga $B_n \cap B_m = \emptyset$ untuk $n \neq m$. Diambil sebarang $B_1, B_2 \in \mathcal{B}(\mathbb{C})$ dengan $B_1 \cap B_2 = \emptyset$, maka untuk setiap $x, y \in H$ berlaku

$$\begin{aligned}
 \langle E(B_1 \cup B_2)x, y \rangle &= E_{x,y}(B_1 \cup B_2) \\
 &= E_{x,y}(B_1) + E_{x,y}(B_2) \\
 &= \langle E(B_1)x, y \rangle + \langle E(B_2)x, y \rangle \\
 &= \langle (E(B_1) + E(B_2))x, y \rangle
 \end{aligned}$$

Karena berlaku untuk sebarang $x, y \in H$ maka diperoleh $E(B_1 \cup B_2) = E(B_1) + E(B_2)$. Dengan demikian diperoleh $E(\emptyset) = 0$. Selanjutnya, untuk membuktikan bahwa $\sum_{n=1}^{\infty} E(B_n)x$ konvergen dengan membuktikan bahwa $\sum_{n=1}^{\infty} \|E(B_n)x\| < \infty$ (Royden, 1991:295). Diperhatikan bahwa $E_{x,y}$ ukuran kompleks, maka berlaku

$$\begin{aligned}
 \sum_{n=1}^{\infty} \|E(B_n)x\|^2 &= \sum_{n=1}^{\infty} \langle E(B_n)x, E(B_n)x \rangle \\
 &= \sum_{n=1}^{\infty} \langle E(B_n)E(B_n)x, x \rangle \\
 &= \sum_{n=1}^{\infty} \langle E(B_n)x, x \rangle \\
 &= E_{x,x} \left(\bigcup_{n=1}^{\infty} B_n \right) \\
 &= \left\| E \left(\bigcup_{n=1}^{\infty} B_n \right) x \right\|^2 \\
 &\leq \|x\|^2.
 \end{aligned}$$

Jadi, $\sum_{n=1}^{\infty} \|E(B_n)x\|^2 < \infty$, hal ini berarti $\sum_{n=1}^{\infty} E(B_n)x$ konvergen di H . Dengan demikian, barisan $\sum_{n=1}^N E(B_n)x$ konvergen di H , artinya $\sum_{n=1}^N E(B_n)$ konvergen pada topologi operator kuat. Katakan $\sum_{n=1}^N E(B_n)$ konvergen ke P . Diambil sebarang $x, y \in H$ maka berlaku

$$\begin{aligned}
 \left\langle E \left(\bigcup_{n=1}^{\infty} B_n \right) x, y \right\rangle &= E_{x,y} \left(\bigcup_{n=1}^{\infty} B_n \right) \\
 &= \sum_{n=1}^{\infty} E_{x,y}(B_n) \\
 &= \sum_{n=1}^{\infty} \langle E(B_n)x, y \rangle \\
 &= \left\langle \sum_{n=1}^{\infty} E(B_n)x, y \right\rangle \\
 &= \langle Px, y \rangle
 \end{aligned}$$

Karena berlaku untuk sebarang $x, y \in H$ maka diperoleh $E(\bigcup_{n=1}^{\infty} B_n) = P$.

■

Diketahui $M(\mathbb{C})$ adalah himpunan fungsi $f: \mathbb{C} \rightarrow \mathbb{C}$ terukur dan terbatas. Didefinisikan norma dari f sebagai berikut:

$$\|f\| = \sup\{|f(z)|: z \in \mathbb{C}\}.$$

Diperhatikan bahwa, untuk setiap E ukuran bernilai proyeksi, menentukan dengan tunggal ukuran kompleks $E_{x,y}$ dengan $x, y \in H$. Terkait hal tersebut, integral terhadap ukuran

kompleks $E_{x,y}$ memiliki makna sebagai berikut

$$\int f dE_{x,y} = \langle (\int f dE)x, y \rangle$$

Selanjutnya, berikut ini diberikan teorema yang menyatakan hubungan antara operator pada ruang Hilbert dengan integral.

Teorema 4. Jika $E: \mathcal{B}(\mathbb{C}) \rightarrow P(H)$ ukuran bernilai proyeksi dan $f \in M(\mathbb{C})$ maka terdapat dengan tunggal $A \in B(H)$ sehingga untuk setiap $x, y \in H$ berlaku

$$\langle Ax, y \rangle = \int f dE_{x,y} = \int f(\lambda) dE_{x,y}(\lambda).$$

Bukti:

Didefinisikan pemetaan $\phi: H \times H \rightarrow \mathbb{C}$ dengan

$$\phi(x, y) = \int f(\lambda) d\langle E(\lambda)x, y \rangle,$$

untuk setiap $x, y \in H$. Diperhatikan bahwa ϕ seskuilinear. Diperhatikan bahwa f merupakan fungsi terbatas, maka ϕ merupakan seskuilinear terbatas. Dengan demikian, menurut Berberian (1961:130), terdapat dengan tunggal operator $A \in B(H)$ sehingga

$$\langle Ax, y \rangle = \phi(x, y) = \int f(\lambda) dE_{x,y}(\lambda).$$

■

Bentuk integral pada Teorema 4, selanjutnya dikenal dengan integral spektral.

Dengan demikian, berdasarkan teorema di atas dapat diketahui bahwa suatu operator $A \in B(H)$ dapat direpresentasi dalam bentuk integral, yang disebut dengan integral spektral. Selanjutnya, pada teorema berikut ini ditunjukkan sifat-sifat dari integral spektral.

Teorema 5. Jika E ukuran bernilai proyeksi, $f, g \in M(\mathbb{C})$ dan α skalar maka berlaku

1. $\int \alpha f dE = \alpha \int f dE$
2. $\int (f + g) dE = \int f dE + \int g dE$
3. $\int f^* dE = (\int f dE)^*$
4. $\int f g dE = \int f dE \int g dE$.

Bukti:

Diambil sebarang $f, g \in M(\mathbb{C})$. Untuk bagian 1 dan 2 trivial berdasarkan sifat integral. Berikut ini akan dibuktikan untuk bagian 3 dan 4. Didefinisikan $A = \int f dE$ dan $B = \int f^* dE$. Dengan demikian untuk setiap $x, y \in H$ berlaku

$$\begin{aligned} \langle x, B(y) \rangle &= (\langle B(y), x \rangle)^* \\ &= (\int f^*(\lambda) d\langle E(\lambda)x, y \rangle)^* \\ &= \int f(\lambda) d\langle x, E(\lambda)y \rangle \\ &= \int f(\lambda) d\langle E(\lambda)x, y \rangle \\ &= \langle A(x), y \rangle. \end{aligned}$$

Dengan demikian diperoleh $B = A^*$ yaitu $\int f^* dE = (\int f dE)^*$. Jadi, bagian 3 terbukti. Selanjutnya untuk membuktikan bagian 4, didefinisikan $A = \int f dE$ dan $B = \int g dE$. Diketahui E merupakan ukuran bernilai proyeksi, didefinisikan

$$E(M) = \langle E(M)(B)x, y \rangle,$$

dengan $M \in \mathcal{B}(\mathbb{C})$ dan $x, y \in H$. Dengan demikian berlaku

$$\begin{aligned} E(M) &= \langle E(M)(B)x, y \rangle \\ &= \langle B(x), E(M)y \rangle \\ &= \int g(\lambda) d\langle E(\lambda)x, E(M)y \rangle \\ &= \int g(\lambda) d\langle E(M)E(\lambda)x, y \rangle \\ &= \int g(\lambda) d\langle E(M \cap \lambda)x, y \rangle \\ &= \int_M g(\lambda) d\langle E(\lambda)x, y \rangle. \end{aligned}$$

Akibatnya,

$$\begin{aligned} \langle AB(x), y \rangle &= (\langle y, AB(x) \rangle)^* \\ &= (\langle A^*(y), B(x) \rangle)^* \\ &= (\int f^* d\langle E(\lambda)y, B(x) \rangle)^* \\ &= \int f(\lambda) d\langle E(\lambda)B(x), y \rangle \\ &= \int f(\lambda) dE(\lambda) \\ &= \int f(\lambda) d(\int g(\lambda) d\langle E(\lambda)x, y \rangle) \\ &= \int f(\lambda) g(\lambda) d\langle E(\lambda)x, y \rangle. \end{aligned}$$

Jadi, diperoleh $AB = \int f g dE$. Dengan demikian bagian 4 terbukti, yaitu

$$\begin{aligned} \int f g dE \\ = \int f dE \int g dE. \end{aligned}$$

■

Diperhatikan bahwa, jika E ukuran bernilai proyeksi maka $\int dE(\lambda) = E(\mathbb{C}) =$

id_H . Lebih lanjut, $\int \chi_M(\lambda) dE(\lambda) = \int_M dE(\lambda) = E(M)$, untuk setiap $M \in \mathcal{B}(\mathbb{C})$.

Selanjutnya, berikut ini diberikan sifat aljabar selanjutnya dari integral spektral.

Teorema 6. Jika E ukuran bernilai proyeksi dan $E(A)$ komutatif dengan $T \in B(H)$ untuk setiap $A \in \mathcal{B}(\mathbb{C})$, maka $\int f dE$ komutatif dengan T .

Bukti:

Diambil sebarang $x, y \in H$. Dimisalkan $S = \int f dE$. Dengan demikian diperoleh

$$\begin{aligned} \langle STx, y \rangle &= \int f(\lambda) d\langle E(\lambda)Tx, y \rangle \\ &= \int f(\lambda) d\langle TE(\lambda)x, y \rangle \\ &= \int f(\lambda) d\langle E(\lambda)x, T^*y \rangle \\ &= \langle Sx, T^*y \rangle \\ &= \langle TSx, y \rangle. \end{aligned}$$

Karena berlaku untuk sebarang $x, y \in H$, maka $ST = TS$. Artinya $\int f dE$ komutatif dengan operator

$T \in B(H)$. ■

PENUTUP

Simpulan

Untuk E ukuran bernilai proyeksi, diperoleh $E_{x,y}(B) = \langle E(B)x, y \rangle$ ukuran kompleks, begitu juga sebaliknya, dengan $B \in \mathcal{B}(\mathbb{C})$ sebarang. Selanjutnya, terdapat korespondensi satu-satu antara ukuran bernilai proyeksi dengan operator terbatas pada ruang Hilbert. Jika diberikan operator $A \in B(H)$ maka A dapat direpresentasikan sebagai berikut:

$$\langle Ax, y \rangle = \int f dE_{x,y} = \int f(\lambda) dE_{x,y}(\lambda) \quad (2)$$

Persamaan (2) selanjutnya dikenal dengan integral spektral. Persamaan (2) bersifat linear, multiplikatif, serta $\int f^* dE = (\int f dE)^*$. Lebih lanjut, jika suatu operator T komutatif dengan suatu ukuran bernilai proyeksi maka operator T komutatif dengan integral yang dibangun oleh ukuran bernilai proyeksi tersebut.

Saran

Setelah membahas mengenai integral spektral, terdapat beberapa hal yang masih dapat dikerjakan pada penelitian lebih lanjut.

Diantaranya membahas penerapan integral spektral, yaitu pada teorema spektral untuk operator *self-adjoint* beserta buktinya. Untuk setiap T operator *self-adjoint*, maka T operator normal. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat dibahas lebih lanjut mengenai teorema spektral untuk operator normal.

DAFTAR PUSTAKA

- Bagget, L.W., 1991, *Functional Analysis*, Marcell, New York.
- Bell, J., *Projection-Valued Measure and Spectral Integrals*, <http://individual.utoronto.ca/jordanbell/notes/pvm.pdf>, diakses tanggal 8 November 2014.
- Berberian, S. K., 1961, *Introduction to Hilbert Spaces*, Oxford University Press, New York.
- Kreyszig, E., 1978, *Introductory Functional Analysis with Applications*, John Wiley and Sons, New York.
- Rudin, W., 1991, *Functional Analysis*, McGraw-Hill, New York.
- Stromberg, R., 2006, *Spectral Theory for Bounded Self-Adjoint, U.U.D.M Project Report 2006:5*, Uppsala University.

URGENSI PENGEMBANGAN KECERDASAN LINGUISTIK PADA ANAK USIA DINI MELALUI METODE ROLE PLAYING GUNA MEWUJUDKAN GENERASI INDONESIA “MENDUNIA”

Anwardiani Iftaqul Janah

Mahasiswa PGPAUD UAD Yogyakarta

email: iftaquljanah@yahoo.com

Abstrak

Sekolah bertaraf internasional merupakan salah satu cita-cita orang tua saat ini untuk dapat memasukkan anaknya di sekolah tersebut, karena orang tua berfikir bahwa keputusan yang diambilnya baik untuk masa depan anak tanpa mempertimbangkan tahapan perkembangan anak. Banyak sekali alasan orang tua ketika memasukkan anak ke sekolah bertaraf internasional tersebut, salah satunya untuk mengembangkan kecakapan bahasa inggris anak. Padahal ketika ditelaah lebih dalam, ketika pendidik di sekolah biasapun dapat mengembangkan potensi anak secara maksimal terutama untuk mengembangkan kecerdasan verbal linguistik anak, meliputi kemampuan menerima bahasa, mengungkapkan bahasa dan kemampuan keaksaraan dapat dilaksanakan secara terpadu (holistic) salah satu melalui kegiatan bermain peran. Melalui efektivitas metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan anak dalam berbahasa. Penggunaan metode bermain peran pada anak usia dini diperlukan untuk melatih anak berbicara secara benar dan baik dari aspek kebahasaan, aspek nonkebahasaan, maupun aspek isi dalam menyampaikan ide. Anak bermain karena mereka berinteraksi guna belajar mengkreasikan pengetahuan. Proses pembelajaran tidak hanya bersifat transfer pembicaraan dari guru ke anak, akan tetapi pembelajaran dirancang dan didesain lebih konstruktif, berpusat pada anak, anak lebih banyak berbuat dan ikut serta dalam aktivitasnya khususnya metode bermain peran. Secara tidak langsung anak belajar mengembangkan kecerdasan dalam berbahasa. Sehingga pembelajaran lebih bermakna dan akan berkesan sampai anak dewasa.

Kata Kunci: kecerdasan linguistik, pendidikan anak usia dini, bermain peran

PENDAHULUAN

Di era globalisasi ini menuntut kita untuk menguasai bahasa inggris baik secara lisan dan nonlisan. Tuntutan tersebut membuat para orang tua berlomba-lomba memasukkan anak mereka ke sekolah bertaraf internasional. Tidak peduli akan kemampuan psikologi bahasa anak, usia anak, pendidikan para pendidik, serta metode yang diajarkan. Hal yang penting jika ada lisensi internasional dan berbahasa inggris maka para orang tua akan puas dan percaya pada pendidikan tersebut. Akibatnya, banyak anak yang frustrasi dan stress. Ujung-ujungnya bukan penguasaan bahasa inggris yang mereka

dapatkan, akan tetapi menjadi anak karbitan yang terpaksa berbahasa inggris. Sehingga pelafalan bunyi dan struktur kalimat bahasa yang mereka ucapkan banyak yang salah.

Pembelajaran bahasa inggris di Indonesia masih menggunakan proses pembelajaran yang konvensional dimana pembelajaran tersebut anak hanya belajar untuk menulis, membaca, dan melafalkan. Pembelajaran klasikal merupakan kemampuan guru yang utama. Secara ekonomis, pembiayaan kelas lebih murah. Pembelajaran bahasa inggris dengan cara tradisional memang sangat menyenangkan disamping mudah untuk dimainkan, permainan

tradisional juga mengandung unsur-unsur kreativitas, sportifitas, dan kesenangan. Hasil proses pembelajaran tersebut masih dilakukan oleh para pendidik. Proses pembelajaran yang seperti ini banyak membuat anak bosan, karena sering dilakukan oleh para pendidik dan belum membuat cara yang kreatif untuk mengajarkan anak dalam berbahasa inggris guna mengembangkan kecerdasan linguistik pada anak.

Kecerdasan ini menggambarkan kemampuan menggunakan bahasa melalui membaca, menulis, mendengar, dan berbicara. Kemampuan untuk menghubungkan pengetahuan baru dengan berbagai pengalaman sebelumnya, juga merupakan komponen penting dari kecerdasan linguistik. Orang yang mempunyai kecerdasan linguistik mampu membentuk, mengenali kata, mengenali polanya dengan penglihatan dan pendengaran. Kemampuan bahasa inggris erat kaitannya dengan kecerdasan linguistik, sebab dalam melafalkan bahasa tersebut memerlukan kemahiran dalam berbahasa untuk mendapatkan hasil yang baik.

Upaya pengembangan kecerdasan linguistik melalui metode bermain peran sangat penting, karena anak akan diajarkan untuk bersosialisasi serta berinteraksi. Berinteraksi sendiri berfungsi untuk melatih anak untuk belajar melafalkan bahasa dengan cara bermain peran. Tidak mungkin apabila anak bermain peran tidak menggunakan bahasa dan tidak bercakap-cakap dengan lawan bicaranya, sehingga anak memiliki media untuk mengembangkan kecerdasan dalam berbahasa melalui metode bermain peran. Untuk itu perlu diberikan tempat untuk anak bisa mengembangkan bakatnya dengan belajar untuk berbahasa, bukan hanya untuk mengikuti trend saat ini yang dicari para orang tua untuk memasukkan anaknya ke sekolah yang bertaraf internasional. Intinya bukan sekolah yang bertaraf internasional, tapi lebih kepada penyampaian belajar yang kreatif dan

inovatif dalam membawakan proses pembelajaran di kelas.

PEMBAHASAN

A. Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut (Hasan, 2009) menyatakan bahwa jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak pendidikan anak usia dini. Ada dua tujuan diselenggarakannya pendidikan anak usia dini:

- a. Membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya, sehingga memiliki kesiapan yang optimal dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan di masa dewasa.
- b. Membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah.

Sesuai dengan pasal 28 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20/2003 ayat 1, yang termasuk anak usia dini adalah anak yang masuk dalam rentang usia 0-6 tahun. Sementara itu, menurut kajian rumpun ilmu PAUD dan penyelenggaraannya di beberapa negara, PAUD dilaksanakan sejak usia 0-8 tahun.

B. Pengertian Kecerdasan Linguistik

1. Definisi Kecerdasan Linguistik

Menurut Amstrong (2002) menyatakan bahwa kecerdasan linguistik merupakan kecerdasan dalam mengolah kata atau kemampuan menggunakan kata secara efektif baik secara lisan maupun nonlisan. Kecerdasan linguistik mencakup berpikir lancar melalui kata-kata, mengekspresikan ide yang kompleks melalui kata-kata, memahami arti, dan urutan kata. Kecerdasan linguistik berkaitan dengan kemampuan berbahasa

dan dalam hal penggunaannya. Orang-orang yang berbakat dalam bidang ini senang bermain-main dengan bahasa, gemar membaca, menulis, tertarik dengan suara, arti dan narasi. Mereka seringkali pengeja yang baik dan mudah mengingat tanggal, tempat dan nama.

2. Tujuan Pengembangan Kecerdasan Linguistik

Menurut Champbell, Champbell, dan Dickinson (2002) menyatakan bahwa tujuan pengembangan kecerdasan linguistik ialah agar anak mampu berkomunikasi baik lisan, mampu mengingat dan menghafal informasi, mampu memberikan penjelasan, mampu untuk membahas bahasa itu sendiri dan memiliki kemampuan bahasa untuk meyakinkan orang lain.

3. Cara Mengoptimalkan Kecerdasan Linguistik

Langkah untuk mengembangkan kecerdasan linguistik pada anak usia dini: mengajak anak berbicara sejak masih dalam kandungan sampai anak sudah lahir di dunia sebab anak memiliki pendengaran yang baik sehingga sangat dianjurkan untuk berkomunikasi dan menstimulasi anak dengan mengajaknya berbicara, membacakan dongeng sebelum tidur atau dapat dilakukan kapan saja sesuai dengan situasi dan kondisi, merangkai cerita sebelum anak dapat membaca tulisan dan berdiskusi tentang berbagai hal yang menyangkut pengalaman serta semua hal yang ada di lingkungan sekitar. Ajaklah anak melakukan suatu adegan seperti yang pernah ia alami, mulai mendengarkan, memperkenalkan lagu anak dan ajaklah anak untuk ikut bernyanyi dengan penyanyi yang mendendangkan lagu dari kaset yang telah kita putarkan. Kegiatan ini sangat menggembirakan anak, selain mempertajam pendengaran anak,

memperdengarkan lagu juga menuntut anak untuk menyimak setiap lirik yang dinyanyikan kemudian anak menirukan lagu tersebut, kosa kata anak menjadi bertambah dan pemahaman arti kata bagi anak. Beberapa cara untuk mengoptimalkan kecerdasan bahasa:

a. Melalui Kecerdasan Alam

Dengan cara ini pancing anak untuk menceritakan secara lisan ataupun nonlisan, kegiatan apa yang mereka lakukan. Sedangkan untuk meningkatkan kemampuan bahasa asing, bisa saja proses menceritakan kegiatan itu dilakukan dalam bahasa asing yang sedang dipelajari.

b. Melalui Kecerdasan Musik

Nyanyikan lagu yang familiar dengan mengganti kata-katanya. Mintalah anak untuk menciptakan kata-kata yang dituangkan lewat lagu.

c. Melalui Kecerdasan Empati

Ajak anak untuk membuat doa atau puisi untuk rekannya. Mintalah mereka mengarang cerita mengenai persahabatan mereka.

C. Metode Bermain Peran (Role Playing)

Saat ini masih banyak sekali anak yang pasif pada saat mengikuti pelajaran, malas untuk sekolah, dan otomatis hasil belajarnya pun tidak maksimal. Tak sedikit seorang pendidik mencari jalan keluar untuk mendapatkan ide agar anak semangat dan aktif dalam pembelajaran di sekolah.

1. Definisi Bermain Peran

Salah satunya seorang pendidik menggunakan metode bermain peran, bermain peran merupakan kegiatan yang berfokus pada kegiatan dramatisasi, tempat anak-anak bermain untuk memerankan tugas-tugas anggota keluarga, tata cara, dan kebiasaan dalam keluarga dengan berbagai perlengkapan

rumah tangga serta kegiatan di lingkungan sekitarnya.

2. Pengaruh Metode Bermain Peran

Pengaruh metode bermain peran dalam meningkatkan minat belajar memiliki peran penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Keberhasilan sebuah mata pelajaran, terutama keberhasilan penguasaan materi pelajaran oleh siswa akan sangat ditentukan oleh seberapa baik seorang guru menerapkan metode mengajarnya di kelas maupun di luar kelas. Metode bermain peran sebagai salah satu metode pembelajaran yang dipilih dalam proses belajar mengajar di kelas diyakini akan mampu menjadi daya tarik tersendiri bagi peserta didik. Sebab biasanya peserta didik sangat antusias atau memperhatikan sekali terhadap pelajaran manakala pelajaran tersebut memang menyangkut kehidupan anak sehari-hari di lingkungan masyarakat. Sementara metode bermain peran sangat difokuskan pada realita yang terjadi di lingkungan masyarakat. Metode ini berhubungan dengan penghayatan suatu peranan sosial yang dimainkan anak di masyarakat (Nursid Sumaatmadja, 1984).

3. Kelebihan dan Keunggulan Metode Bermain Peran

Salah satu kelebihan atau keunggulan metode bermain peran yaitu mampu menarik perhatian anak, sehingga suasana kelas semakin hidup (Zuhairini, dkk., 1983). Menarik perhatian terhadap suatu obyek merupakan perwujudan dari konsep minat belajar itu sendiri, menurut (Slameto, 1987) bahwa “minat artinya rasa suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas”. Secara eksplisit dapat dikatakan bahwa metode bermain peran mampu menumbuhkan dan meningkatkan minat belajar peserta didik dalam mengikuti suatu proses pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan kajian diatas untuk mengembangkan kecerdasan linguistik pada anak usia dini salah satunya dengan metode bermain peran, metode ini banyak sekali digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan proses pembelajaran karena dinilai sangat efektif. Keunggulan metode bermain peran mampu menarik perhatian anak dan membuat anak lebih tertantang dan bersemangat untuk mengikuti peran yang ditentukan sesuai dengan cerita.

DAFTAR PUSTAKA

- Hasan, Mutmainah. 2009. Pendidikan Anak Usia Dini. Jogjakarta: Diva Press.
- Pudjaningsih, Wiwik. 2013. Pembelajaran Melalui Bermain dalam Rangka Pengembangan Kemampuan Berbahasa Anak di TK Islam Al-Azhar Kota Jambi. Diakses dari <http://www.google.co.id/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CB8QFjAAahUKEwi0pfXq9DIAhWIBo4KHToYAhU&url=http%3A%2F%2Fonlinejournal.unja.ac.id%2Findex.php%2Fpena%2Farticle%2Fdownload%2F1449%2F943&usg=AFQjCNH4qNERvhzF8hJM0Q5r4anhzIJZtg&bvm=bv105454873,d.c2E>, diunduh tanggal 17 Oktober 2015.
- Sadewo, Ayu, S. 2009. *Mudahnya Mendidik Anak Beda Karakter & Bakat, Beda Perlakuan*. Jakarta: Penebar Swadaya.
- Saleh, Sumanti M., dan Sugito. 2015. Implementasi Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun di TK Barunawati. Diakses dari http://www.google.co.id/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CB8QFjAAahUKEwiK1_xoM7IAhWDWI4KHq6Aqc&url=http%3A%2F%2Fjournal.uny.ac.id%2Findex.php%2Fjppm%2Farticle%2Fdownload%2F4845%2F4195&usg=AFQjCNGeAMd19dH5m-orIzfNL64tkqUqAA&bvm=bv.105454873

d.c2E&cad=rja, diunduh tanggal 18 Oktober 2015

Sujiono, Yuliani Nurani. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks.

Sunarta dan B. Agung Hartono. 2013. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Umareani, Deshi. 2014. Hubungan Antara Kecerdasan Linguistik dan Konsep Diri dengan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Gugus Kompyang Sujana. Diakses dari http://www.google.co.id/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CB8QFjAAahUKEwim4-7NrdDIAhXKGY4KHbhcCmc&url=http%3A%2F%2Fjournal.undiksha.ac.id%2Findex.php%2FJJPGSD%2Farticle%2Fdownload%2F3073%2F2547&usg=AFQjCNFxxkdxLQzDaWG0ltXZlm_RJOKYapw, diunduh tanggal 18 Oktober

Violinda, Qristin. 2012. *Implementasi Metode Smart Learning Solution Berdasar Teori Multiple Intelligence dalam Pengembangan Potensi Anak Usia Dini*. Diakses dari http://id.search.yahoo.com/yhs/search?hspart=iba&hsimp=yhs1&type=5072_OTW_A1&p=ijeces+1+%281%29+%282012%29+indonesian+journal+of+early+childhood+education+studieshttp%3A%2F%2Fjournal.unnes.ac.id%2Fsju%2Findex.php%2Fijeces, diunduh tanggal 17 Oktober 2015.

PERAN ETIKA BUDAYA JAWA DALAM MEMBANGUN KARAKTER ANAK USIA DINI

Quina Atriani Vesiano

Mahasiswa PG PAUD UAD

Email: Quinavesiano26@gmail.com

Abstrak

Pada zaman modern, penerapan etika dalam membangun karakter dari budaya Jawa kerap dipandang sebelah mata karena nilai dan norma dianggap kuno serta tidak sesuai untuk kehidupan saat ini. Etika Jawa dalam bentuk *unggah-ungguh* biasanya memang diterapkan melalui nasehat dan larangan, sedangkan masyarakat zaman sekarang tidak mampu apabila sekedar menerapkan hal tersebut melalui mulut ke mulut saja. Metode dalam memberikan nasehat saat ini sudah terbilang cukup bervariasi, sehingga etika budaya Jawa sedikit demi sedikit akan ditinggalkan. Hal ini dikarenakan adanya pengaruh dari lingkungan yang selalu mengalami perubahan. Apabila dilihat dari segi positifnya, etika Jawa sebenarnya memiliki maksud dan tujuan yang baik dalam membangun karakter positif bagi anak usia dini, karena etika Jawa tidak terbentuk begitu saja, namun ada pemikiran matang dari orang-orang terdahulu. Pembaharuan akan penyampaian etika budaya Jawa melalui metode untuk mengembangkan karakter anak adalah penting karena bertujuan agar tidak adanya krisis karakter seperti yang saat ini marak terjadi. Penyampaian yang tepat dengan isi yang bermakna dapat berdampak positif bagi pembangunan karakter sopan santun anak usia dini. Pembangunan karakter sedari dini merupakan langkah awal yang penting dalam membentuk karakter seseorang.

Kata Kunci: Etika Jawa, Karakter, Anak Usia Dini.

PENDAHULUAN

Modernisasi memberikan perubahan ke arah yang lebih maju bagi kehidupan manusia. Pada kenyataannya, modernisasi tidak melulu membawa dampak positif, namun dampak negatif sering pula turut serta mempengaruhi kehidupan manusia. Dampak negatif dari modernisasi di antaranya adalah karakter cinta tanah air dan kepedulian terhadap sosial yang mengalami penurunan, misalnya seorang bocah tidak jera berurusan dengan polisi setelah terakhir menjadi anak Negara selama 5 bulan akibat terbukti menganiaya dan membacok orang, sekarang terancam kembali masuk bui akibat terlibat kasus pencurian motor (*Kedaulatan Rakyat*, 13 Oktober 2015).

Penurunan karakter cinta tanah air dapat ditunjukkan melalui produk yang

digunakan. Sebagian besar orang Indonesia akan lebih bangga apabila menggunakan barang produksi luar negeri. Pertanda akan karakter anak bangsa yang kurang positif adalah masih maraknya tawuran antar pelajar, aksi demo yang berujung pada kekerasan fisik dan bahkan kejahatan seksual. Kurangnya pembelajaran mengenai etika dapat menjadi salah satu penyebab dari kurang terbentuknya karakter positif, maka pembelajaran etika dirasa perlu diterapkan sedari anak usia dini. Pendidikan karakter menurut Suyanto (dalam Syamsul Kurniawan, 2014:33) sebaiknya diterapkan sejak usia kanak-kanak, atau yang biasa disebut para ahli psikologi sebagai usia emas (*golden age*), karena usia ini terbukti sangat menentukan kemampuan anak dalam mengembangkan potensinya. Seorang anak yang sejak kecil dikenalkan dan ditanamkan

pendidikan karakter, ketika besar karakter-karakter yang diperolehnya tersebut akan menjadi kebiasaan bagi dirinya (Muhammad Fadlillah dkk, 2013:44).

Pembangunan karakter dapat memanfaatkan budaya asli bangsa yang sudah ada sebelumnya. Di Indonesia, menurut hasil sensus penduduk (2010) suku yang memiliki populasi paling banyak adalah suku Jawa yang mencapai 40% dari populasi penduduk Indonesia bahkan masyarakat suku Jawa sudah tersebar di seluruh pulau Indonesia. Setiap suku pasti memiliki etika budayanya masing-masing, begitu pula suku Jawa memiliki etika budaya yang cukup kental di Indonesia. Etika budaya Jawa seiring dengan perkembangan zaman mulai luntur, hal ini ditandai dengan penggunaan bahasa Jawa yang tidak lagi sering digunakan (*unggah-ungguh Basa Jawa*), padahal etika budaya Jawa merupakan salah satu nilai moral yang disampaikan menggunakan bahasa Jawa (Nur Samsiyah, 2013). Penyampaiannya yang menggunakan bahasa Jawa ini mempengaruhi kurangnya minat untuk mempelajari etika budaya Jawa. Pada zaman modern yang semuanya sudah serba canggih ini memerlukan adanya suatu inovasi dan kreatifitas yang tinggi dalam menerapkan etika budaya Jawa. Tidak hanya sekedar pemberian nasehat dan larangan melalui mulut ke mulut saja tetapi melalui metode yang sekiranya tepat apabila diterapkan di masyarakat modern. Peran guru di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) inilah yang terbilang cukup penting dalam pembangunan karakter anak. Bagaimanakah penerapan etika budaya Jawa dalam membangun karakter di PAUD?

PEMBAHASAN

1. Etika Budaya Jawa

Hidup tanpa menerapkan etika bagaikan hidup tanpa adanya pedoman untuk menjadi manusia yang baik atau seutuhnya. Etika merupakan suatu hal yang dianggap

penting, karena etika kerap dijadikan sebagai pedoman dalam bertindak laku ataupun berbuat sesuatu dengan membedakan nilai baik dan buruk. Menurut Salam, 2000 (dalam Nur Samsiyah, 2013) menyatakan bahwa etika adalah suatu ilmu yang membicarakan masalah perbuatan atau tingkah laku manusia, mana yang dapat dinilai baik dan mana yang jahat. Di zaman modern ini telah terjadi krisis etika, etika sudah kerap dilupakan oleh sebagian masyarakat modern yang lebih mementingkan terpenuhinya semua kebutuhan tanpa mempedulikan cara memperolehnya, padahal hal tersebut dapat saja merugikan orang lain, lingkungan dan dirinya sendiri, maka pemberian pemahaman mengenai pentingnya etika dalam menjalankan kehidupan bagi masyarakat modern saat ini dirasa perlu.

Etika berasal dari kata Latin: *Ethis* (*us*), dalam Bahasa Yunani: *Ethikos* yang memiliki arti *a body of moral principles or values*, bagian dari prinsip moral atau nilai (Nur Samsiyah, 2013). Etika adalah salah satu cabang filsafat yang membicarakan tentang standar-standar moral yang seharusnya dimiliki oleh manusia agar ia mendapatkan citra dirinya sebagai manusia (Agus Sutono, 2013). Etika merupakan kebiasaan seseorang atau sekelompok orang dalam menjalankan kehidupan yang telah disesuaikan dengan pengalaman sebelumnya agar dapat mencapai tujuan hidup. Etika bersifat *non universal*, yang berarti pada setiap budaya dan lingkungan memiliki etika berbeda-beda. Hal ini dikarenakan cara pandang, pemahaman dan tujuan hidup setiap orang berbeda-beda pula. Tujuan penerapan etika adalah untuk mendapatkan konsep yang jelas antara nilai baik dan nilai buruk suatu perbuatan suatu perbuatan sesuai dengan norma yang berlaku pada budaya atau lingkungan tertentu.

Pada budaya Jawa, penerapan etika disampaikan menggunakan bahasa Jawa melalui dua cara. Cara yang pertama adalah

melalui *pituduh* (wejangan, anjuran) yang isinya memberikan nasehat berupa anjuran dan cara yang kedua adalah melalui *pepali* (*wewaler*) artinya larangan agar orang Jawa menjauhi perbuatan yang tidak baik (Nur Samsiyah, 2013). Tujuan dari penyampaian nasehat dan larangan tersebut agar seseorang dapat hidup dalam keadaan *slamet* (selamat) dan merasakan ketentraman hati. Pada zaman dahulu, penerapan etika budaya Jawa ini selalu melekat dalam kehidupan orang Jawa dan penyampaiannya pun dari pihak yang memiliki posisi lebih tinggi ke pihak dengan posisi lebih rendah, misalnya dari orang tua ke anak-anak. Prinsip dasar dari etika budaya Jawa adalah prinsip rukun dan prinsip hormat, prinsip rukun bertujuan untuk mempertahankan masyarakat dalam keadaan yang harmonis, sedangkan prinsip hormat mengatakan bahwa setiap orang hendaknya dalam berbicara dan membawa diri harus selalu menunjukkan sikap hormat terhadap orang lain sesuai dengan derajat dan kedudukannya (Agus Sutono, 2013).

Jenis etika budaya Jawa dalam kaitannya dengan pembelajaran di sekolah misalnya *unggah-ungguhing basa*, *paribasan*, *bebasan*, *saloka* dan *purwakanthi* (Nur Samsiyah, 2013). *Unggah-ungguh* merupakan bentuk etika orang Jawa dalam bersosialisasi. *Unggah-ungguh* dalam bersosialisasi mengatur tentang tata cara berkomunikasi dan berperilaku yang disesuaikan dengan jabatan, usia dan derajat seseorang. Apabila seseorang menerapkan *unggah-ungguh*, maka ia dapat menjalin hubungan yang baik dengan orang lain dan akan terciptanya hubungan yang harmonis, karena otomatis ia mampu menempatkan diri pada tempat serta situasi dengan tepat. Menurut pendapat orang Jawa yang diungkapkan Nur Samsiyah (2013), seseorang yang memiliki *unggah-ungguh* mencerminkan kepribadian orang tersebut baik dan bagus. Pada budaya Jawa, ketika berbicara dengan orang lain juga diatur oleh

adanya *unggah-ungguh basa Jawa*. *Basa Jawa* terbagi menjadi dua, yaitu *basa krama* yang terdiri dari *krama alus* dan *krama lugu* serta *basa ngoko* yang terdiri dari *ngoko alus* dan *ngoko lugu*. *Basa krama* digunakan ketika berbicara dengan orang lain yang lebih tua, derajat dan jabatannya lebih tinggi, sedangkan *basa ngoko* digunakan oleh orang yang usia, jabatan dan derajatnya sama atau lebih rendah.

Paribasan, *bebasan*, *saloka* dan *purwakanthi* dapat juga disebut nasehat yang dituliskan dengan kata-kata yang indah sejeis mutiara (Nur Samsiyah, 2013). Kalimat dari *paribasan*, *bebasan*, *saloka* dan *purwakanthi* di antaranya, yaitu:

- Adigang, adigung, adiguna* (*wong sing ngendelake kakuwatane, kaluhurane lan kapinterane*). Kalimat tersebut memiliki arti bahwa seseorang yang sombong dengan mengandalkan kekuatan, kekayaan dan kepintaran. Sikap tersebut harus dihindari karena dapat menimbulkan hubungan yang tidak harmonis.
- Becik ketitik, ala ketara* (*wong becik lan wong ala bakal ketarabedane*). Orang yang baik dan orang yang buruk akan terlihat perbedaannya.
- Jer basuki mawa beya* (*kabeh gegayuhan mbutuhake wragad*). Orang yang ingin mencapai suatu kesuksesan pasti selalu membutuhkan biaya untuk pencapaiannya.

2. Pembangunan Karakter Pada Anak Usia Dini

Krisis karakter yang dialami anak pada zaman sekarang memerlukan adanya tindakan dalam mengatasinya. Karakter anak yang mulai mengalami pemerosotan dapat dilihat dari maraknya tawuran antar pelajar, aksi demo yang berujung pada kekerasan fisik, kejahatan seksual, tata bahasa dan sikap dalam bersosialisasi dengan orang lain tidak ada sopan santun, lebih memilih produk luar negeri daripada produk dalam negeri, kasus penggunaan narkoba, balapan motor

ataupun mobil secara liar dan lain sebagainya. Hal ini mengundang rasa prihatin bagi orang-orang yang peduli terhadap karakter anak bangsa. Krisis karakter anak bangsa ini mendapat pengaruh dari faktor luar, yaitu globalisasi yang mana budaya dari luar negeri dengan mudahnya masuk ke Indonesia tanpa adanya penyaringan antara yang baik dan patut ditiru dengan yang yang tidak baik. Hal ini menunjukkan bahwa adanya kegagalan dalam proses pendidikan karakter baik di sekolah maupun di lingkungan keluarga.

Menurut Mulyasa, 2012 (dalam Muhammad Fadlillah, 2013:23) pendidikan karakter merupakan suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter pada peserta didik yang meliputi komponen; kesadaran, pemahaman kepedulian dan komitmen yang tinggi untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik terhadap Allah Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun masyarakat dan bangsa secara keseluruhan sehingga menjadi manusia sempurna sesuai dengan kodratnya. Tujuan pendidikan karakter, khususnya dalam setting sekolah menurut Darma Kesuma, 2011 (dalam Muhammad Fadlillah, 2013:25) adalah menguatkan dan mengembangkan nilai-nilai kehidupan yang dianggap penting dan perlu sehingga menjadi kepribadian atau kepemilikan peserta didik yang khas sebagaimana nilai-nilai yang dikembangkan; mengoreksi perilaku peserta didik yang tidak berkesesuaian dengan nilai-nilai yang dikembangkan oleh sekolah dan; membangun koneksi yang harmonis dengan keluarga dan masyarakat dalam memerankan tanggung jawab pendidikan karakter secara bersama. Manfaat pendidikan karakter salah satunya adalah menjadikan manusia agar dalam menjalankan kehidupannya didasarkan pada nilai-nilai kebaikan.

Nilai-nilai pendidikan karakter di Indonesia menurut Doni Koesoema (dalam

Muhammad Fadlillah, 2013:35-39), yaitu sebagai berikut:

a. Nilai keutamaan

Manusia dikatakan memiliki keutamaan kalau ia menghayati dan melaksanakan tindakan yang utama dan membawa kebaikan bagi diri sendiri maupun orang lain.

b. Nilai keindahan

Melalui pendidikan karakter ini akan tercermin pada diri peserta didik untuk mengembangkan nilai estetika di tempat manapun ia berada dan tidak hanya menghasilkan sebuah objek seni saja, tetapi juga pengembangan dimensi interioritas manusia sebagai insan yang memiliki kesadaran religious yang kuat.

c. Nilai kerja

Pendidikan karakter merupakan bentuk upaya untuk menanamkan pada diri peserta didik untuk senantiasa bekerja keras dan jangan bergantung pada orang lain. Salah satu peran pendidikan karakter ialah untuk membentuk peserta didik yang mempunyai karakter pekerja keras dan tanpa mengenal putus asa.

d. Nilai cinta tanah air

Peran pendidikan untuk menanamkan kembali kepada generasi muda tentang pentingnya cinta tanah air yang kini sudah mulai terabaikan, agar terciptanya orang-orang yang dapat membawa bangsa dan negara ini semakin maju dan terus berkembang menjadi lebih baik lagi.

e. Nilai demokrasi

Pada perspektif ini, peserta didik diajarkan bagaimana menghargai dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk berpendapat dan mengeluarkan seluruh aspirasinya dengan baik dan benar tanpa ada paksaan atau tekanan dari pihak manapun.

f. Nilai kesatuan

Pendidikan karakter berperan untuk menanamkan pada diri peserta didik

tentang pentingnya rasa persatuan dan kesatuan. Sejak awal, peserta didik diajarkan dan dikenalkan tentang pentingnya suatu perbedaan dan saling menghargai antara satu dengan yang lain.

g. Nilai kemanusiaan

Peserta didik diberikan suatu pelajaran untuk selalu mementingkan rasa kemanusiaan. Hal ini dilakukan dengan menanamkan nilai empati kepada peserta didik.

Pendidikan karakter pada anak usia dini dirasa penting, karena penanaman pendidikan karakter sejak dini akan menjadikan anak lebih tangguh kreatif, mandiri dan bertanggung jawab, serta memiliki kepribadian maupun akhlak yang baik (Muhammad Fadlillah, 2013:26). Masa anak usia dini merupakan masa *golden age* seseorang, yang mana merupakan masa ketika anak mempunyai potensi yang siap untuk dikembangkan dan masa yang tepat untuk dilakukannya pendidikan guna merangsang kecerdasan anak supaya dapat berkembang secara optimal. Berlangsungnya pendidikan karakter sejak dini dapat menjadi langkah awal penentu karakter seseorang ketika dewasa nanti. Dalam buku Muhammad Fadlillah (2013:44), Mulyasa (2012) berpendapat bahwa pendidikan karakter bagi anak usia dini mempunyai makna yang lebih tinggi dari pendidikan moral karena tidak hanya berkaitan dengan masalah benar salah, tetapi bagaimana menanamkan kebiasaan (*habit*) tentang berbagai perilaku yang baik dalam kehidupan sehingga anak memiliki kesadaran dan komitmen untuk menerapkan kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari.

Pada dasarnya, anak usia dini merupakan pribadi yang memiliki karakter sangat unik. Unik dalam artian berbeda dengan karakter orang dewasa maupun berbeda dengan setiap anak yang selalu mengundang kagum dan tawa. Potensi dari setiap anak memiliki perbedaan yang mana

pendidik maupun orang tua harus peka terhadap potensi bawaan anak dan harus siap dalam membantu mengembangkannya. Pembelajaran yang mengedepankan potensi anak di PAUD lebih mengarah kepada belajar melalui bermain. Hal ini dikarenakan kegiatan bermain memberikan dampak yang menyenangkan bagi anak, maka dari itu dalam membangun karakter positif anak dapat dilakukan melalui kegiatan bermain. Permainan yang dipilih juga harus mengarah kepada tujuan dan manfaat untuk pembangunan karakter anak. Rahmat, 2013 (dalam Muhammad Fadlillah, 2013:149) menjelaskan bahwa melalui bermain, anak belajar bagaimana mempergunakan alat-alat, bagaimana mengembangkan kecakapan, bagaimana cara menghindarkan diri dari bahaya dan bagaimana cara bekerja sama dengan anak lainnya.

3. Penerapan Etika Budaya Jawa Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini

Etika budaya Jawa memang memiliki isi dan makna yang baik bagi kehidupan manusia, namun apabila etika budaya Jawa dipraktekkan sepenuhnya pada zaman yang sudah modern ini tanpa adanya pemilahan, maka etika budaya Jawa tidak dapat diterima dengan baik bahkan akan diabaikan. Pada zaman modern yang segalanya dilakukan dengan cepat dan instan ini, etika budaya Jawa masih mengandung makna *alon-alon waton kelakon*, yang berarti perlahan-lahan asal terlaksana. Hal inilah penyebab dari kurangnya keterbukaan masyarakat modern dalam menerapkan etika budaya Jawa. Bahasa pun juga menyumbang menjadi penghambat dalam penerapannya. Pengaruh globalisasi yang memaksa masyarakat Indonesia untuk mampu berbahasa manca Negara terutama Bahasa Inggris menjadi pemendam bahasa Jawa, padahal bahasa Jawa digunakan dalam menyampaikan nasehat dan larangan ketika menerapkan etika budaya Jawa. Orang tua akan lebih bangga apabila

anaknya lancer berbahasa Inggris ketimbang bahasa Jawa.

Penerapan etika budaya Jawa pada pembangunan karakter anak dirasa penting karena terdapat beberapa nasehat dan larangan dari budaya Jawa yang dapat diterapkan pada pembangunan karakter anak usia dini. nasehat dan larangan dari budaya Jawa yang dapat diterapkan berupa *unggah-ungguh basa* yang mana mengatur tata bahasa dalam bersosialisasi dan tata aturan dalam bertindak yang disampaikan melalui *paribasan*, *bebasan*, *saloka* serta *purwakanthi*. Beberapa nasehat dan larangan dari budaya Jawa dirasa dapat diterapkan pada pembangunan karakter anak yang berada pada masa *golden age*, karena dapat membantu anak agar kelak dalam menjalankan kehidupan menjadi harmonis yang telah disesuaikan dengan dua kaidah dasar dalam etika budaya Jawa, yaitu prinsip rukun dan hormat. Menurut Suseno, 2001 (daam Nur Samsiyah, 2013) rukun berarti berada dalam keadaan searar, tenang dan tentram tanpa perselisihan dan pertentangan, sedangkan kaidah hormat menyatakan agar manusia dalam berbicara dan membawa diri selalu menunjukkan sikap hormat terhadap orang lain sesuai derajat dan kedudukannya.

Penyesuaian etika budaya Jawa di zaman modern ini dilakukan dengan cara penyatuan melalui metode dalam penyampaian. Sebelum ditentukannya suatu metode yang tepat, perlu dilakukan penyaringan antara etika mana yang masih tepat digunakan pada saat ini atau tidak, dengan begitu maka dapat lebih fokus terhadap metode penyampaian yang digunakan. Metode yang digunakan dalam membangun karakter pada anak usia dini adalah metode bermain, metode bernyanyi, metode bercerita dan metode karyawisata. Metode bermain dapat dilakukan dengan bantuan Alat Peraga Edukatif (APE), metode ini merupakan metode utama yang tepat

untuk diterapkan pada anak usia dini karena pada dasarnya anak usia dini selalu bermain dan belajar melalui bermain. Metode bermain dapat dilakukan dengan cara bermain dengan permainan tradisional seperti othok-othok, kithiran, manuk-manukan, egrang dan lain sebagainya.

Metode bernyanyi dapat menggunakan *tembang dolanan* (lagu permainan Jawa) di budaya Jawa, karena tembang Jawa sarat dengan makna etika yang ada. Melalui kegiatan bernyanyi, anak dapat pula mengembangkan aspek bahasanya. Metode bercerita adalah suatu cara menyampaikan materi pembelajaran melalui kisah-kisah atau cerita yang dapat menarik perhatian peserta didik (Muhammad Fadlillah, 2013:179). Pada budaya Jawa terdapat cerita tentang pewayangan, misalnya cerita tentang Punakawan dan Pandhawa yang mana di dalamnya terselipkan pembelajaran mengenai beretika. Pada cerita pewayangan, tokoh yang muncul memiliki karakter yang berbeda-beda, salah satu tokohnya adalah Prabu Puntadewa yang memiliki karakter jujur, sabar, suci, suka tolong menolong dan mencintai sesama manusia.

Beberapa manfaat dari metode bercerita adalah mengembangkan daya imajinasi anak, melatih emosi dan perasaan anak, sebagai hiburan serta membantu membentuk karakter anak. Metode karyawisata merupakan metode yang dapat memberikan kesempatan pada anak untuk mempelajari dan mencari tahu segala sesuatu yang sesuai dengan minat dan rasa ingin tahunya. Karyawisata dapat dilaksanakan di museum-museum bersejarah yang mana menampilkan karakter dari tokoh sejarah. Melalui berbagai macam metode itulah anak dapat mengkonstruksikan karakter yang baik dan mencontoh karakter mana yang baik serta sesuai dengan potensi dan minat bawaan dirinya.

PENUTUP

Simpulan

Masyarakat yang semakin modern menunjukkan adanya karakter yang mengalami krisis, maka perlu adanya pembangunan karakter sejak anak usia dini. Budaya Jawa memiliki pandangan etika yang apabila telah disaring dan disesuaikan dengan situasi masyarakat pada zaman sekarang, maka dapat diterapkan di PAUD. Pendidikan karakter sedari dini dilakukan agar dapat membangun karakter positif sedari dini karena pada masa tersebut merupakan masa *golden age* yang mana tepat dilakukannya suatu pembangunan pondasi pada seseorang. Etika budaya Jawa yang diterapkan pada pembangunan karakter anak usia dini berisikan makna nasehat dan larangan. Nasehat dan larangan dari budaya Jawa yang dapat diterapkan berupa *unggah-ungguh basa* yang mana mengatur tata bahasa dalam bersosialisasi dan tata aturan dalam bertindak yang disampaikan melalui *paribasan*, *bebasan*, *saloka* serta *purwakanthi*. Metode penyampaian yang dapat digunakan adalah metode bermain, metode bernyanyi, metode bercerita dan metode karyawisata.

Saran

Pada zaman modern yang telah mengalami krisis karakter ini maka perlu adanya perhatian khusus dalam menanganinya, agar tidak adanya krisis yang berkepanjangan maka sejak anak usia dini sudah harus dilakukan adanya pembangunan karakter ke arah positif. Penanganannya dapat dilakukan dengan bantuan peran etika budaya Jawa yang disampaikan menggunakan metode seperti bermain, bernyanyi, bercerita dan karya wisata yang mana merupakan kegiatan yang sangat disukai anak usia dini. Kerjasama antara orang tua, pendidik dan masyarakat di sekitar anak sangat dibutuhkan agar dapat terlaksananya pembangunan karakter positif sedari dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhsan Na'im dan Hendry Syaputra. 2011. *Hasil Sensus Penduduk 2010*. Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- Haryono, dkk. 2011. *Sinau Basa Jawa*. Yogyakarta: Yudhistira.
- Kedaulatan Rakyat, 13 Oktober 2015.
- Kurniawan, Syamsul. 2014.: Ar-Ruzz Media.
- Muhammad Fadlillah dan Lilif Mualifatu Khorida. 2013. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Samsiyah, Nur. 2013. *Pembelajaran Karakter Di Sekolah Dasar Melalui Etika Jawa*. (http://ejournal.ikipggrimadiun.ac.id/sites/default/files/3.5_Nur%20Samsiyah_%20Pembelajaran%20Karakter%20melalui%20Etika%20Jawa.pdf, diakses pada tanggal 19 September 2015)
- Sutono, Agus. 2013. *Etika Jawa Sebagai "Global Ethic" Baru*. (<https://icssis.files.wordpress.com/2013/09/2013-01-03.pdf>, diakses pada tanggal 15 Oktober 2015).

SINERGI POLA ASUH ORANG TUA DI RUMAH DENGAN POLA BIMBINGAN KONSELING DI SEKOLAH UNTUK PENGEMBANGAN KARAKTER ANAK USIA DINI SECARA OPTIMAL

Lina Mutiah

Mahasiswa PGPAUD FKIP UAD Yogyakarta

email: lina.mutiah@gmail.com

Abstrak

Pendidikan karakter di Indonesia saat ini sering disinggung di berbagai media baik cetak maupun elektronik bahkan ada yang menyatakan telah menerapkan dalam pembelajaran. Sistem pendidikan nasional adalah keseluruhan komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional (Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Menurut Megawangi, 2003 (dalam Sri Tatminingsih, 2004) menyatakan bahwa anak-anak akan tumbuh menjadi pribadi yang berkarakter apabila dapat tumbuh pada lingkungan yang berkarakter, sehingga fitrah setiap anak yang dilahirkan suci dapat berkembang secara optimal. Namun, pada kenyataannya pendidikan karakter belum terimplementasi dengan maksimal. Akibatnya, dalam pengembangan sikap dan perilaku luhur pada anak usia dini sangat kurang. Apabila pendidikan karakter telah diterapkan seharusnya sikap dan perilaku luhur anak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Tujuan pendidikan karakter adalah untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan secara seimbang, namun keseimbangan ini belum tercapai karena penekanan pendidikan masih terbatas pada aspek kognitif. Menghadapi situasi kurang seimbang pengetahuan dan keterampilan memerlukan pola asuh di keluarga serta bimbingan konseling di sekolah yang sesuai untuk membentuk karakter anak. Sinergi yang dibangun melalui pengembangan karakter anak di usia dini memerlukan pola asuh di keluarga serta bimbingan konseling dari sekolah untuk membantu keseimbangan pengetahuan dan keterampilan anak dalam membentuk karakter.

Kata Kunci: pendidikan karakter, pola asuh, bimbingan konseling, anak usia dini.

PENDAHULUAN

Masa yang sangat potensial bagi seseorang untuk mengembangkan kemampuannya berada di usia dini. Termasuk juga dalam pembentukan karakter anak. Sekarang ini banyak anggapan bahwa karakter bangsa kita sedang berada pada kondisi yang kurang baik. Hal ini ditandai dengan banyaknya kasus-kasus kriminal maupun moral (sopan santun) seperti diantaranya berupa meningkatnya pergaulan bebas, maraknya kekerasan dan pelecehan

seksual terhadap anak-anak dan remaja, kejahatan terhadap teman, pencurian remaja, kebiasaan menyontek, penyalahgunaan obat-obatan dan narkoba, pornografi, dan merusak hak milik orang lain, sudah menjadi masalah sosial yang hingga saat ini belum dapat diatasi secara tuntas.

Banyak upaya yang dilakukan pemerintah untuk menaggulangi kasus-kasus tersebut salah satunya melalui pendidikan karakter. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Muhammad

Nuh mengemukakan Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI 2010-2014 telah mencanangkan visi penerapan pendidikan karakter, maka diperlukan kerja keras semua pihak, terutama terhadap program-program yang memiliki kontribusi besar terhadap peradaban bangsa harus benar-benar dioptimalkan (Dalmeri, 2014). Namun sampai saat ini rencana tersebut juga belum dapat menangani masalah sosial yang terjadi di Indonesia dan semakin menjamur dimana-mana.

Keberhasilan rencana pendidikan karakter khususnya anak sangat ditentukan oleh berbagai unsur lingkungan yang ada dalam lingkup pendidikan anak. Lingkungan anak tersebut meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Perhatian terhadap aspek lingkungan anak sangat penting, karena berkenaan dengan upaya dalam memberikan pendidikan dan pembelajaran bagi anak sejak dini, maka karakter anak akan terbentuk sejak dini dengan baik. Menurut Megawangi, 2003 (dalam Sri Tatminingsih, 2004) menyatakan bahwa anak-anak akan tumbuh menjadi pribadi yang berkarakter apabila dapat tumbuh pada lingkungan yang berkarakter, sehingga fitrah setiap anak yang dilahirkan suci dapat berkembang segera optimal. Anak-anak akan tumbuh menjadi pribadi yang berkarakter apabila dapat tumbuh pada lingkungan yang berkarakter. Hal ini menunjukkan bahwa strategi yang dapat dilakukan untuk membentuk sikap anak yang berkarakter adalah melalui pengasuhan, pengarahan, pembiasaan sikap, dan percontohan/tauladan orang dewasa disekitarnya. Maka dari itu dibutuhkan sinergi dari lingkungan anak.

Sinergi merupakan gabungan atau kerjasama. Menurut Walton, 1999 (dalam Sulasmi 2009) bahwa definisi yang paling sederhana dari sinergi adalah hasil upaya kerjasama atau 'co-operative effort', karena

itu inti dari proses untuk menghasilkan kualitas sinergi adalah kerjasama. Sinergi disini menekankan pola asuh di keluarga dan pola bimbingan konseling di sekolah agar pendidikan karakter yang dibentuk pada anak optimal.

PEMBAHASAN

Pendidikan Anak Usia Dini

Anak Usia Dini merupakan masa dari anak lahir sampai usia enam tahun. Hal ini diperkuat oleh Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Rangsangan yang diberikan kepada Anak haruslah terstruktur menyesuaikan tingkat pencapaian pertumbuhan dan perkembangan anak yang dapat dicapai pada rentang usia tertentu. Tingkat pertumbuhan anak terindikasi dari pertambahan berat dan tinggi badan mencerminkan kondisi kesehatan dan gizi yang baik. Tingkat perkembangan anak merupakan integrasi dari perkembangan aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni.

Jadi, Pendidikan Anak Usia Dini merupakan jenjang pendidikan yang menciptakan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak sedini mungkin, agar anak memiliki kesiapan optimal dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, baik yang formal, nonformal, dan informal.

Pendidikan Karakter

Pendidikan merupakan suatu sistem yang terdiri dari belajar untuk memberikan perubahan pada dirinya sendiri, proses pembelajaran dan pengajaran untuk membuat peserta didik mempunyai pemahaman. “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara” (Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1).

Karakter merupakan sifat bawaan yang mempengaruhi tingkah laku seseorang. Karakter menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008) karakter adalah tabiat; sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain; watak. Karakter merupakan sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain. Jadi karakter adalah nilai-nilai hasil pikiran, perasaan serta tindakan dalam diri seseorang walaupun dalam wujudnya lebih merupakan perilaku atau tindakan yang terkait dengan moral.

Suatu negara dapat dikatakan baik atau buruk dilihat dari karakter bangsanya. Standar baik dan buruk karakter bangsa tergantung peraturan dari pemerintahnya. Peraturan pemerintah di Indonesia mengenai karakter harus sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945.

Pembangunan karakter yang merupakan upaya perwujudan amanat Pancasila dan Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 dilatarbelakangi oleh realita permasalahan kebangsaan. Maka Pertiwi (2014) menyatakan Pemerintah menjadikan

pembangunan karakter sebagai salah satu program prioritas pembangunan nasional. Semangat itu secara implisit ditegaskan dalam Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional (RPJPN) tahun 2005-2025, dimana pendidikan karakter ditempatkan sebagai landasan untuk mewujudkan visi pembangunan nasional, yaitu “Mewujudkan masyarakat berakhlak mulia, bermoral, beretika, berbudaya, dan beradab berdasarkan falsafah Pancasila.”

Menurut Prasetyo dan Rivasintha, 2011 (dalam Zulfuraini, 2012) bahwa Pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa (YME), diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan sehingga menjadi manusia insan kamil. Pendidikan Karakter menanamkan suatu pemikiran dan perasaan yang dapat mempengaruhi tingkah laku atau tindakan seseorang dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan karakter tidak sekedar mengajarkan mana yang benar dan mana yang salah kepada anak, tetapi pendidikan karakter lebih menanamkan kebiasaan tentang yang baik sehingga peserta didik paham, mampu merasakan, dan mau melakukan yang baik.

Pola Asuh Orang Tua di Keluarga

Keluarga memiliki peran sebagai media sosialisasi pertama bagi anak. Hal inilah yang membuat orang tua memiliki tanggung jawab terhadap perkembangan fisik dan mental anak. Perhatian, kendali dan tindakan orang tua merupakan salah satu bentuk pola asuh yang akan memberikan dampak panjang terhadap kelangsungan perkembangan fisik dan mental anak. Melalui pola pengasuhan anak yang diberikan oleh orang tuanya, karakter anak akan terbentuk untuk masa depannya (Pertiwi,

2014). Hal ini menunjukkan bahwa erat kaitannya antara pendidikan karakter di masa usia dini dengan perilaku anak di masa selanjutnya. Maka orang tua perlu memperhatikan dengan benar cara dan pola asuh yang sesuai untuk mengasuh anak.

Pola asuh merupakan sejumlah model atau bentuk perubahan ekspresi dari orang tua yang dapat mempengaruhi potensi genetik yang melekat pada diri anak dalam upaya memelihara, merawat, membimbing, membina dan mendidik anak-anaknya agar menjadi manusia dewasa yang mandiri dikemudian hari. Bentuk ekspresi (pola asuh) orang tua dalam mengasuh atau memelihara anak-anaknya bisa dalam bentuk sikap atau tindakan verbal maupun non verbal sangat berpengaruh terhadap potensi diri anak dalam aspek intelektual, emosional maupun kepribadian, perkembangan sosial dan aspek psikis lainnya. Menurut Hurlock (1978) menyatakan Sikap orang tua mempengaruhi cara mereka memperlakukan anak, perlakuan mereka terhadap anak sebaliknya mempengaruhi sikap anak terhadap mereka dan perilaku mereka. Jika sikap orang tua menguntungkan, hubungan orang tua dan anak jauh lebih baik ketimbang bila sikap orang tua tidak positif.

Menurut Efendhi (2014) menyatakan macam-macam pola asuh yang kita kenal di masyarakat ada tiga yaitu: Permisif, Otoriter, dan Demokrasi.

Pola asuh permisif: Pola asuh yang menerapkan kebebasan. Pola asuh menurut Baumrind, 1967 (dalam Anisah, 2011) menyatakan akan ditemukan adanya kehangatan dibanding dengan pola asuh otoriter. Orang tua dengan pola asuh permisif juga bersikap dingin, tidak banyak terlibat dalam kegiatan anak dan acuh. Pola asuh ini anak berhak menentukan apa yang akan ia lakukan dan orang tua memberikan fasilitas sesuai kemauan anak meskipun ada

kehangatan namun kadang orang tua juga merasa acuh tak acuh pada anak.

Pola asuh otoriter: Pola asuh yang menegaskan akan kekuasaan orang tua di dalam mendidik anak-anaknya. Orang tua menerapkan peraturan tegas dengan sanksi-sanksi, dan anak wajib patuh. Sedangkan menurut Santrock (1995) menyatakan bahwa “Pengasuhan otoriter ialah suatu gaya yang membatasi, menghukum dan menuntut anak untuk mengikuti perintah-perintah orang dan tidak memberi peluang kepada anak untuk berbicara”. Pola asuh ini anak sama sekali tidak diberikan kesempatan untuk memperoleh haknya. dan sangat kurang merespon dan menanggapi keinginan anak.

Pola asuh demokratis atau otoritatif: Pola asuh yang menerapkan nilai-nilai demokrasi dalam keluarga. Menurut Anisah (2011) bahwa Pola asuh yang kombinasi antara tuntutan (*demandingness*) dan membolehkan atau mengizinkan (*responsiveness*) serta memiliki pengaruh yang baik terhadap perkembangan anak. Jadi Anak merasa dihargai haknya oleh orang tua, dan orang tua menerapkan peraturan-peraturan yang dipatuhi anak selama tidak memberatkan anak.

Ketiga pola asuh tersebut dapat dilakukan semua orang tua, meskipun sifat orang tua ada yang dominan pada salah satu pola asuh namun sifat pola asuh sendiri sangat fleksibel. Pola asuh yang dilakukan setiap orang tua secara alami akan membentuk kepribadian anak, sehingga terjadi suatu perkembangan psikis pada diri anak untuk membentuk kepribadian yang berkarakter. Karena karakter perlu dibina, dibangun dan dikembangkan secara sadar melalui suatu proses yang tidak instan sehingga muncul konsep pendidikan karakter dalam upaya menyempurnakan pola asuh yang dilakukan setiap orang tua. Menyatakan Zakiah (1997) menyatakan bahwa terdapat tiga lingkungan yang bertanggung jawab

dalam mendidik karakter anak, yaitu keluarga (orang tua), sekolah (para guru) dan masyarakat. Ketiga lingkungan ini tidak bisa dipisahkan satu dengan yang lainnya. Tetapi dari ketiganya, lingkungan keluarga memiliki tanggung jawab utama dan pertama terhadap pendidikan karakter anak.

Pola Bimbingan Konseling di Sekolah

Guru merupakan salah satu faktor penentu dalam keberhasilan pelaksanaan pendidikan karakter di sekolah sehingga diperlukan pemahaman yang baik tentang konsep dari pendidikan karakter. Pembiasaan, pengkondisian, serta pencontohan/teladan harus diupayakan guru untuk memaksimal pendidikan karakter di sekolah.

Pendidikan karakter tidak hanya terintegrasi dalam pelajaran, melainkan memerlukan strategi khusus, salah satunya adalah melalui program bimbingan dan konseling. Menurut Bimo Walgito, 1982 (dalam Hadi, 2014) bimbingan adalah bantuan atau pertolongan yang di berikan kepada individu atau sekumpulan individu-individu dalam menghindari atau mengatasi kesulitan di dalam kehidupannya, agar individu atau sekumpulan individu-individu itu dapat mencapai kesejahteraan hidupnya. Sedangkan konseling adalah bantuan yang diberikan kepada individu dalam memecahkan masalah kehidupannya dengan wawancara, cara yang sesuai dengan keadaan individu yang dihadapinya untuk mencapai hidupnya dan menyetir (to steer). Jadi dapat disimpulkan bahwa pengertian bimbingan dan konseling yaitu suatu bantuan yang diberikan oleh guru atau konselor kepada peserta didik atau konseli agar konseli mampu menyelesaikan masalah yang dihadapinya dan juga mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya seoptimal mungkin secara mandiri.

Bimbingan dan konseling sebagai salah satu bagian penting dalam pendidikan

karakter memiliki posisi yang signifikan untuk menangani permasalahan karakter. Pelayanan bimbingan dan konseling efektif untuk membantu anak dalam mengembangkan aspek-aspek kognitif, afektif dan psikomotor (Aminah, dkk., 2014). Salah satu kompetensi yang harus dimiliki guru bimbingan dan konseling atau konselor adalah mengelola program Bimbingan dan Konseling.

Terkait dengan kompetensi ini guru bimbingan dan konseling atau konselor mengelola program diantaranya menyusun program, melaksanakan dan mengevaluasi program bimbingan dan konseling dalam rangka membantu anak berkembang secara optimal sesuai dengan kebutuhannya. Melalui program bimbingan dan konseling yang diberikan secara terprogram dan berkelanjutan dapat membantu menanamkan nilai-nilai karakter pada anak usia dini. Layanan konsultasi merupakan salah satu komponen yang ada dalam layanan bimbingan konseling. Layanan konsultasi dapat membangun kerja sama dengan orang tua dalam rangka membantu mengatasi masalah anak.

Sinergi Antara Pola Asuh Orang Tua di Rumah dengan Pola Bimbingan Konseling di Sekolah

Sinergi merupakan gabungan atau kerjasama. Menurut Walton, 1999 (dalam Sulasmi 2009), menyatakan definisi yang paling sederhana dari sinergi adalah hasil upaya kerjasama atau 'co-operative effort', karena itu inti dari proses untuk menghasilkan kualitas sinergi adalah kerjasama. Bersinergi sudah merupakan kata-kata yang sering disebut dalam berbagai literatur, tetapi untuk mengembangkannya memerlukan kajian yang mendalam agar kerjasama yang sesungguhnya itu menghasilkan sinergi. Menurut Hampden-Turner, 1990 (dalam Sulasmi, 2009) menyatakan Sinergi berasal

kata dari *syn-ergo* suatu kata Yunani yang berarti bekerjasama. Bersinergi adalah menciptakan solusi atau gagasan yang lebih baik dan inovatif dari sebuah kerjasama.

Sinergi atau kerjasama dari orang tua dan guru sangat dibutuhkan untuk membentuk karakter anak adalah dengan mengupayakan pola asuh dari orang tua di rumah dan bimbingan konseling dari guru di sekolah. Hal ini perlu diterapkan sejak anak masih kecil karena dapat membentuk karakter pada diri anak.

PENUTUP

Simpulan

Hasil dari kajian diatas dapat disimpulkan Pola asuh yang dilakukan orang tua di rumah haruslah fleksibel dan menyesuaikan kebutuhan anak. Tidaklah kurang maupun berlebih supaya anak juga dapat belajar menyesuaikan dirinya dengan lingkungan tentunya dengan pondasi yang kuat dibangun saat di rumah. Pola bimbingan dan konseling guru di sekolah merupakan bentuk penerapan pendidikan karakter yang pada intinya untuk membantu menguatkan pondasi karakter anak usia dini agar sesuai dengan tujuan pendidikan indonesia.

Apabila pola asuh yang diterapkan di rumah oleh keluarga dirasa dapat membentuk karakter anak maka perlu diteruskan di sekolah dengan arahan dan bimbingan dari guru dengan pola bimbingan konseling yang disesuaikan kebutuhan anak. Tentunya Pendidikan karakter juga harus dilakukan ke semua lapisan masyarakat, mulai dari keluarga, sekolah, bahkan di masyarakat itu sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

Aminah, Siti, dkk. 2014. Pengembangan Model Program Bimbingan dan Konseling Berbasis Karakter di Sekolah Dasar. *Jurnal Bimbingan Konseling*. I (3) hlm 72-75.

Anisah, Ani Siti. 2011. Pola Asuh Orang Tua dan Implementasinya Terhadap Pembentukan Karakter Anak. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*. I (5) hlm 70-84.

Dalmeri. 2014. Pendidikan Untuk Pengembangan Karakter (Telaah terhadap Gagasan Thomas Lickona dalam Educating for Character). *Al-Ulum*. I (14) hlm 269-288.

Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Bahasa Indonesia*. Edisi ketujuh. Jakarta: Balai Pustaka.

Darajat, Zakiah. 1997. *Problem Remaja di Indonesia*. Jakarta: Bulan Bintang.

Efendhi, Fahrizal. 2014. Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Kemandirian. <http://e-journal.ikip-veteran.ac.id/index.php/kes/article/download/155/167>. diunduh tanggal 15 Oktober 2015.

Hadi, Syamsul. 2014. Pengertian Bimbingan dan Konseling Menurut Para Ahli. <http://www.maribelajarbk.web.id/2014/11/pengertian-bimbingan-dan-konseling-menurut-ahli.html>. diunduh tanggal 15 Oktober 2015.

Hurlock, Elizabeth. B. 1978. *Psikologi Perkembangan. Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Terjemahan edisi kelima. Jakarta: Erlangga.

Megawangi, Ratna. 2003. *Pendidikan Karakter untuk Membangun Masyarakat Madani*. IPPK Indonesia Heritage Foundation.

Pertiwi, Septi. 2014. Pola Pengasuhan untuk Mengembangkan Karakter Anak (Studi Kasus di Yayasan Tunas Rajawali Kota Semarang). *Journal of Non Formal Education and Community Empowerment*. I (3) hlm 17-29.

Santrock, John. W. 1995. *Life Span Development*. Terjemahan edisi keenam. Jakarta: Erlangga.

Sulasm, Siti. 2009. Peran Variabel Perilaku Belajar Inovatif, Intensitas Kerjasama Kelompok, Kebersamaan Visi dan Rasa Saling Percaya dalam Membentuk Kualitas Sinergi. *Ekuitas*. II (13) hlm 219 – 237.

Tatminingsih, Sri. 2014. Peran Pendidik (Guru dan Orang Tua) dalam Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. <http://encyclopedia.thefreedictionary.com>. diunduh 14 Oktober 2015.

Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Zulnuraini. 2012. Pendidikan Karakter: Konsep, Implementasi Dan Pengembangannya di Sekolah Dasar di Kota Palu. *Jurnal DIKDAS*. 1 (I)

PENANAMAN NILAI-NILAI MORAL PADA ANAK USIA DINI MELALUI PENGENALAN KONSEP “LOCAL WISDOM” SEDERHANA MULAI DARI KELUARGA

Maulida

Mahasiswa PG PAUD FKIP UAD Yogyakarta

email: maulida.1208@gmail.com

Abstrak

Penanaman nilai-nilai moral merupakan hal yang utama diberikan kepada anak usia dini. Moral merupakan pengetahuan yang menyangkut budi pekerti manusia yang beradab. Usia anak-anak merupakan usia yang sangat penting dalam perkembangan psikis seorang manusia. Khusus pada usia ini terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa kanak-kanak dapat dikatakan dengan masa keemasan. Masa keemasan merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial, emosional, konsep diri, kemandirian, nilai-nilai moral, dan agama. Penanaman nilai moral dapat diterapkan dan dibentuk melalui lingkungan keluarga. Zaman era globalisasi saat ini, penanaman nilai moral dalam keluarga sangat menurun dan jauh dari nilai-nilai kebudayaan bangsa Indonesia terutama pada nilai-nilai kejujuran. Orang tua tidak mengenalkan nilai-nilai kejujuran pada anak-anaknya. Menurut Poerdarminta (dalam Dilihatya, 2013) menyatakan bahwa moral merupakan ajaran tentang baik buruknya perbuatan dan kelakuan. Menurut (Susanto, 2013) mengatakan moral adalah serangkaian nilai yang dapat diterima dalam konteks kebudayaan yang berlaku. Keluarga menanamkan nilai-nilai moral terutama bagi orang tua berperan penting dalam menanamkan nilai-nilai moral pada anak-anaknya. Konsep *local wisdom* pada penanaman nilai-nilai moral anak usia dini dapat diterapkan dalam lingkungan keluarga melalui peran orang tua dengan cara mengajarkan nilai kejujuran serta menerapkan asah, asih, asuh pada anak.

Kata kunci : *penanaman nilai moral, anak usia dini, local wisdom, keluarga*

PENDAHULUAN

Kondisi Indonesia pada saat ini sangat memprihatinkan. Penanaman nilai-nilai moral pada anak usia dini sangat kurang dan jauh dari nilai-nilai kebudayaan di Indonesia. Khususnya dalam kepribadian diri anak di Indonesia. Peran orang tua yang menjadi guru pertama dalam keluarga, dan menjadi sumber utama dalam menanamkan nilai-nilai moral pada anak-anaknya saat ini semakin berkurang. Seharusnya orang tua menjadi contoh bagi anak-anaknya agar memiliki moral yang baik. Kasus moral anak-anak yang banyak terjadi di negara ini, khususnya kasus perilaku menyimpang.

Menurut Dita Rahayu (dalam Kompasiana, 2014) mengatakan fenomena moral anak sekarang ini, bisa dikatakan miris bahkan menangis. Pudarnya moral pada anak saat ini dikarenakan oleh kemajuan teknologi yang disalahgunakan. Tidak hanya dari teknologi saja, akan tetapi pengaruh dari aspek sosial dan budayanya. Berbicara tentang moral, sebenarnya kaitannya sangat erat dengan peran orang tua dan lingkungan keluarga. Arahkan, stimulus, pendidikan moral dalam keluarga yang diberikan oleh orang tua dapat menanamkan nilai-nilai moral pada anak.

Pendidikan moral menjadi landasan utama dalam membentuk karakter anak usia dini. Masa anak usia dini dikatakan dengan masa keemasan. Masa keemasan adalah masa yang sangat penting dalam menstimulus dan meletakkan dasar-dasar perilaku yang baik. Seorang anak diibaratkan seperti sebuah pohon, jika pohon tersebut dirawat, dijaga diberi pupuk dan disiram dengan air maka pohon tersebut akan tumbuh dan berkembang dengan baik. Seperti halnya dengan anak usia dini, jika anak usia dini diberikan pendidikan dan penanaman moral yang baik, maka akan membentuk moral dan perilaku, serta kepribadian diri yang baik.

Zaman era globalisasi sekarang penanaman nilai moral dalam keluarga sangat kurang dalam kesiapan orang tuanya. Pendidikan di dalam keluarga sangat mempengaruhi tumbuh dan terbentuknya watak, budi pekerti dan kepribadian tiap-tiap manusia. Orang tua menjadi alat perantara utama untuk membangun kesempurnaan akal dan menanamkan nilai-nilai moral pada anak. Perilaku yang dilakukan oleh orang tua selalu menjadi acuan bagi anak-anaknya dalam lingkungan keluarga. Contohnya, jika orang tua melakukan perilaku menyimpang seperti berbohong atau tidak jujur, maka anak pun akan melakukan hal tersebut. Tanamkanlah nilai-nilai kejujuran pada anak sejak dini agar ia mempunyai kepribadian yang baik ketika remaja, bahkan masa dewasa. Gunakanlah konsep *local wisdom* sederhana pada penanaman nilai-nilai moral pada anak usia dini. Adapun cara untuk menanamkan nilai-nilai kejujuran pada anak, orang tua dapat menerapkan melalui 3A yaitu asih, asah, asuh, serta melalui kebiasaan sehari-hari dalam lingkungan keluarga.

Orang tua memiliki cara dan pola tersendiri dalam mengasuh dan membimbing anak. Cara dan pola tersebut tentu akan berbeda antara satu keluarga dengan keluarga yang lainnya. Pola asuh orang tua merupakan

gambaran tentang sikap dan perilaku orang tua dengan anak. Perilaku orang tua dalam berinteraksi dan berkomunikasi selama mengadakan kegiatan pengasuhan, sehingga dengan adanya asih, asah, dan asuh dapat menanamkan nilai-nilai moral pada anak melalui konsep *local wisdom* dalam keluarga.

PEMBAHASAN

Anak usia dini merupakan tahapan yang baik dalam meletakkan dasar-dasar nilai moral yang harus dibentuk melalui sejak dini. Anak usia dini merupakan tahapan yang sangat penting dalam menanamkan nilai-nilai moral tersebut. Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, non formal, dan informal (Hasan, 2013).

Definisi Moral

Moral merupakan pengetahuan yang menyangkut budi pekerti dan adab manusia. Menurut Susanto, 2013 mengatakan moral adalah serangkaian nilai yang dapat diterima dalam konteks kebudayaan yang berlaku. Nilai-nilai individual dan standar moral itulah yang akan mendorong komitmen seseorang untuk melakukan tindakan, sehingga terjadi perilaku.

Kata moral berasal dari bahasa Latin *Mos* (jamak dari *Mores*) yang berarti kebiasaan atau adat. Moral dapat dimaknai sebagai nilai-nilai dan norma-norma yang menjadi pegangan bagi seseorang atau suatu kelompok dalam mengatur tingkah lakunya. Seorang manusia akan baik jika orang tua

menanamkan nilai-nilai moral pada anak sejak usia dini.

Kepribadian seseorang diukur dari moral dan perilakunya. Agama Islam mengajarkan bahwasanya moral dan perilaku lebih utama dibandingkan dengan ilmu pengetahuan, akan lebih baik jika seimbang antara moral dan ilmu pengetahuan tersebut.

Moral anak-anak Indonesia saat ini sangat menyedihkan. Perilaku menyimpang yang ada pada diri anak, seperti kurangnya nilai-nilai kejujuran pada anak. Nilai-nilai kejujuran sangat penting diajarkan pada anak usia dini. Zaman sekarang era globalisasi anak-anak mampu berkata bohong dengan teman, bahkan dengan orang tuanya.

Menurut Kohlberg, 1992 (dalam Sjarkawi, 2011) mengatakan moral dikatakan sebagai segala hal yang mengikat, membatasi, dan menentukan, serta harus dianut, diyakini, dilaksanakan atau diharapkan dalam kehidupan dinamika keberadaan seseorang.

Moral dikatakan sebagai hal yang mengikat karena adanya pendidikan dalam menanamkan nilai-nilai moral pada anak usia dini. Maksudnya orang tua mengikat dan membina melalui tingkat yang paling dasar moral anak dalam lingkungan keluarga.

Pendidikan Moral

Pendidikan moral sangat diperlukan dalam sebuah lingkungan kecil yaitu lingkungan keluarga. Menurut Djaelani, 2015 mengatakan Pendidikan dalam keluarga merupakan aspek penting dalam pembentukan perilaku seseorang. Seorang anak jika dididik dengan cara yang baik serta dibekali dengan pendidikan moral sejak dini, maka akan membentuk perilaku yang baik pada anak tersebut.

Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses

pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Sjarkawi, 2011).

Pendidikan moral sudah tercantum di dalam peraturan di Indonesia yang bertujuan untuk membentuk dan menanamkan nilai-nilai moral yang baik pada anak-anak. Nilai-nilai moral yang baik dapat diajarkan kepada anak melalui lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Melalui program pendidikan moral dapat menumbuhkan dan mengembangkan moral yang baik pada anak-anak. Peraturan yang tercantum tidak hanya menerangkan tentang pendidikan anak kecerdasan kognitif saja, akan tetapi pendidikan moral juga sangat berperan penting dalam kecerdasan dan kepribadian anak.

Pendekatan Pendidikan Moral dalam Keluarga

Pendekatan pendidikan moral dalam keluarga merupakan aspek yang utama yang harus dilakukan agar anak memiliki moral dan perilaku yang baik. Pendidikan moral tidak hanya dilakukan dalam lingkungan sekolah, akan tetapi dapat dilakukan dalam lingkungan keluarga. Lingkungan keluarga merupakan lingkungan pertama yang dikenal oleh anak-anak.

Orang tua merupakan unsur utama dalam menanamkan nilai-nilai moral pada anak-anaknya. Menurut Djaelani, 2015 mengatakan psikolog dan ahli pendidikan meyakini bahwa keluarga merupakan faktor utama yang mampu memberikan pengaruh terhadap pembentukan dan pengaturan moral anak. Keluarga selalu memiliki pengaruh dimasa kanak-kanak saat anak selesai sekolah, sampai anak itu lepas dari pengasuhan dan mengarungi bahtera rumah tangganya.

Pendidikan moral dalam keluarga khususnya pada orang tua merupakan sumber utama yang berperan untuk memberikan dan menerapkan asah, asih, dan asuh yang tepat dalam menanamkan nilai-nilai moral pada anak-anaknya. Lingkungan keluarga termasuk fase kehidupan awal bagi anak-anak dalam aspek sosialnya. Peranan orang tua bagi pendidikan anak adalah memberikan dasar pendidikan, sikap, dan keterampilan dasar, seperti pendidikan agama, budi pekerti, sopan santun, estetika, kasih sayang, rasa aman, dasar-dasar untuk mematuhi peraturan, dan menanamkan kebiasaan-kebiasaan atau nilai-nilai moral (Hasan, 2013).

Interaksi sosial awal terjadi di dalam kelompok keluarga. Anak belajar dari orang tua, saudara kandung, dan anggota keluarga lain. Interaksi sosial dalam keluarga memegang peran penting dalam perkembangan moral yaitu:

1. Memberikan standar perilaku kepada anak yang sesuai dengan interaksi di dalam keluarga.
2. Memberikan sumber motivasi pada anak untuk mengikuti standar tersebut melalui persetujuan dan ketidaksetujuan sosial.

Moral anak usia dini akan terbentuk jika diajarkan dan dibiasakan oleh orang tua dalam lingkungan keluarga. Keluarga merupakan sarana yang paling kecil diantara lingkungan yang lainnya. Sehingga, dasar pendidikan moral pada anak usia dini dapat diberikan melalui konsep peranan kearifan lokal dalam lingkungan keluarga tersebut.

Local Wisdom dalam Pendidikan Moral

Local wisdom atau kearifan lokal menjadi konsep sederhana akan tetapi, sangat utama dalam menanamkan nilai-nilai moral pada anak usia dini mulai keluarga. Menurut Fajarini, 2014 mengatakan kearifan lokal hanya akan abadi, jika kearifan lokal terimplementasi dalam kehidupan konkret

sehari-hari. Sehingga mampu merespon dan menjawab arus zaman yang telah berubah. *Lokal wisdom* dalam keluarga merupakan pengetahuan yang muncul dari periode panjang yang berevolusi bersama-sama masyarakat dan lingkungan sekitarnya. Menurut Thohir, 2013 mengatakan kearifan lokal atau sering disebut *local wisdom* dapat diartikan sebagai usaha manusia dengan menggunakan akal budinya (kognisi) untuk bertindak dan bersikap terhadap sesuatu objek, atau peristiwa yang terjadi dalam ruang tertentu. Pengertian tersebut disusun secara etimologi, di mana *wisdom* dipahami sebagai kemampuan seseorang atau pribadi dalam menggunakan akal pikirannya dalam bertindak dan bersikap sebagai penilaian terhadap suatu objek tersebut.

Local wisdom dalam pendidikan moral dapat diterapkan melalui lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat sekitar dalam memberikan kearifannya. Adapun pendidikan moral atau karakter menjadi sebuah integrasi antara *knowledge* dan *skill* yang akan memberikan acuan pada landasan diri dan kepribadian. Menurut pendapat Thohir, 2013 mengatakan bahwa ada 5 prinsip yang dapat menjadi pesan target mulia untuk mengembangkan kemampuan pribadi yang akan dicapai dari pelaksanaan pendidikan moral yang berbasis kearifan lokal atau *local wisdom* untuk masa depan yaitu:

1. *Disciplined mind* yang berarti pribadi yang memiliki satu atau lebih disiplin ilmu.
2. *Synthesis mind* yang berarti pribadi yang mempunyai daya ramu pengetahuan, dan ini menjadi penting untuk bekal berkelanjutan di pendidikan selanjutnya.
3. *Creative mind* yang berarti pribadi yang memiliki daya cipta.
4. *Respectful mind* yang berarti pribadi yang memiliki rasa hormat, disinilah dalam keutamaan pendidikan nilai

moral. Sehingga, membentuk karakter santun yang bersifat aktif.

5. *Ethical mind* yang berarti pribadi yang etis, merupakan aktualisasi individu yang menghasilkan nilai penghargaan akan ciptaan-Nya, sehingga menghasilkan rasa kepedulian dan tanggung jawab.

Local wisdom dalam pendidikan moral sangat berperan penting untuk pendidikan anak-anak di Indonesia yang bertujuan untuk membentuk pribadi anak Indonesia yang bermoral dan berintelektual.

PENUTUP

Simpulan

Pendidikan moral sangat penting pada anak usia dini, karena penanaman nilai moral dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari yang dilakukan mulai dalam lingkungan keluarga. Keluarga merupakan lingkungan pertama dalam membiasakan perilaku yang baik bagi moral anak, sehingga orang tua perlu menerapkan konsep *local wisdom* kepada anak melalui 3A yaitu asih, asah, dan asuh.

DAFTAR PUSTAKA

- Dita, Rahayu. 2013. Krisis Moral Remaja pada Era Globalisasi. *Kompasiana*. <http://www.kompasiana.com/ditarahayu/makalah-krisis-moral-remaja-pada-era-globalisasi.html>, pada tanggal 18 Oktober 2015.
- Djaelani, Solikodin. 2015. Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Keluarga Dan Masyarakat. <http://ejournal.jurwidyakop3.com/index.php/jurnal-ilmiah/article/view/140.html>, pada tanggal 18 Oktober 2015.
- Fajarini, Ulfah. 2014. Peranan Kearifan Lokal Dalam Pendidikan Karakter. *Pendidikan Sosio Didaktika*, I (II).

Hasan, Maimunah. 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Diva Press.

Huda, Nurul. 2010. *Kiat Membentuk Anak Berkarakter Hebat*. Yogyakarta: Bidadari Biru.

Susanto, Ahmad. 2013. Esensi Pendidikan Moral Dalam Pendidikan. <http://fipumj.ac.id/artikelc9f0f895fb98ab9159f51fd0297e236d-ESENSI-PENDIDIKAN-MORAL-DALAM-PENDIDIKAN.html>, pada tanggal 18 Oktober 2015.

Thohir, Agus. 2013. Pendidikan Karakter Berbasis *Local Wisdom*. Wartamadani. <http://www.wartamadani.com/2013/01/pendidikan-karakter-berbasis-local.html>, pada tanggal 17 Oktober 2015.

MENGHAFAALKAN BACAAN SHOLAT SECARA KREATIF MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA

Khoirunnisa

Mahasiswa PG-PAUD FKIP UAD Yogyakarta

email: khoirunnisa0714@gmail.com

Abstrak

Tahapan perkembangan anak usia dini dibagi menjadi lima aspek perkembangan, yaitu: fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan nilai agama moral (NAM). Khusus pada aspek NAM, pendidik masih kurang memanfaatkan media pembelajaran halnya dalam menanamkan nilai bacaan sholat kepada anak. Kenyataan dilapangan saat ini penanaman NAM pada anak, media yang digunakan masih monoton berupa hafalan melalui buku LKS dan bernyanyi tentang bacaan sholat. Pendidik perlu mengetahui esensi karakteristik anak usia dini yaitu belajar melalui bermain. Hal ini menuntut pendidik untuk lebih kreatif dalam mengemas media pembelajaran untuk anak. Jika guru tidak kreatif atau monoton dalam belajar mengajar maka anak akan merasa jenuh ataupun bosan sehingga materi tidak akan sampai pada anak. Melalui permainan, anak akan merasa bahwa pembelajaran itu menyenangkan. Setiap kegiatan yang dilakukan didasari dari rasa senang maka tujuan pembelajaran akan mudah tersampaikan. Permainan adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula. Menurut Sadiman (Yumarlin, 2013). Terkait hal ini maka metode yang tepat untuk membuat anak mudah menghafal bacaan sholat melalui permainan salah satunya permainan ular tangga. Permainan yang dikemas secara kreatif akan membuat anak memiliki antusias yang tinggi dalam memahami materi yang ingin disampaikan pendidik.

Kata kunci : paud, permainan ular tangga, hafalan bacaan sholat

PENDAHULUAN

Dunia anak adalah bermain. Bermain merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan. Anak-anak tidak dapat fokus terus-menerus jika pembelajaran di dalam kelas selalu menggunakan metode ceramah dan tidak disertai dengan media yang tepat. Memang pada umumnya anak-anak bermain sambil belajar. Pada kegiatan bermain anak-anak banyak sekali menemukan pengetahuan-pengetahuan yang baru. Misalnya, jika pembelajaran sedang bermain diluar kelas, anak-anak akan mengetahui tentang warna dedaunan, tanah, langit juga berbagai macam bentuk batu, ranting, pohon, dan lain sebagainya. Jika sedang berjalan di sekitar jalan raya, anak akan melihat berapa jumlah

roda sepeda motor, mobil, bus, becak, dan sepeda.

Begitu pula dengan mengenalkan tempat-tempat ibadah. Anak-anak bisa diajak pergi bersama melihat gereja, wihara, pura, klenteng dan masjid. Kegiatan belajar pada mata pelajaran agama Islam, tentu salah satunya pendidik harus mengajarkan kepada anak tentang bagaimana gerakan sholat, menghafal bacaan sholat, dan makna bacaan sholat. Pendidik pada saat ini kurang memanfaatkan media dalam pembelajaran dan pendidik pun tidak menyadari bahwasannya disekitar lingkungan pendidik tersebut banyak yang dapat digunakan untuk media dalam pembelajaran. Sehingga anak-anak merasa bosan lalu bermain sendiri atau

sibuk sendiri. Seperti dalam menghafalkan bacaan sholat, anak didik sulit untuk menghafalkannya.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 40 Ayat 2, dinyatakan bahwa kewajiban pendidik adalah: (1) menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis; (2) mempunyai komitmen secara profesional untuk meningkatkan mutu pendidikan; dan (3) memberi teladan dan menjaga nama baik lembaga, profesi, dan kedudukan sesuai dengan kepercayaan yang diberikan kepadanya (Prasetyawati, dkk. 2011).

Seiring berkembangnya metode pembelajaran, maka sebuah tuntutan pula untuk pengembangan media dalam proses belajar mengajar. Padahal pendidik di Indonesia belum memaksimalkan penggunaan media dalam pembelajaran. Peran media dalam pembelajaran khususnya dalam pendidikan anak usia dini semakin penting. Artinya mengingat perkembangan anak pada saat itu berada pada masa berfikir konkrit. Oleh karena itu salah satu prinsip pendidikan untuk anak usia dini harus berdasarkan realita artinya bahwa anak diharapkan dapat mempelajari sesuatu secara nyata. Dengan demikian dalam pendidikan untuk anak usia dini harus menggunakan sesuatu yang memungkinkan anak dapat belajar secara konkrit (Anderson, 1993).

Berdasarkan kajian diatas maka penggunaan media sangat diperlukan dalam pembelajaran anak usia dini mengingat anak usia dini masih berpikir secara konkrit. Jika pendidik menghiraukan hal ini tentu ketika anak diberi materi pembelajaran berfikir anak akan jauh apa yang dari pendidik harapkan.

Hal yang lain ialah pendidik dalam memberikan pembelajaran dalam menghafalkan bacaan sholat hanya menggunakan cara klasik. Membaca LKS yang sudah disediakan oleh sekolah lalu

dihafalkan oleh anak didik. Setiap pelajaran tentang keagamaan diulang secara bersama-sama lalu dipraktikan. Atau dengan cara metode bernyanyi. Hal ini tentu sangat membosankan jika terus dilakukan oleh anak. Membaca, menghafal, mempraktikannya ditambahkan dengan bernyanyi. Padahal belum tentu anak dapat langsung mudah menghafal bacaan sholat tersebut. Pendidik tidak langsung mengajarkan akademik tetapi melalui media.

Hal ini tentu pendidik harus mempunyai pemikiran yang kreatif agar anak tidak mudah bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Contoh media yang dapat digunakan adalah permainan ular tangga. Permainan ular tangga saat ini hanya sebagai permainan yang dimainkan sebatas untuk mengisi waktu saja. Hanya dimainkan sebatas bermain tanpa ada tujuan yang dicapai selain memenangkan permainan ular tangga.

Permainan yang telah di inovasikan ini dibuat dengan berbagai modifikasi dari permainan ular tangga yang sudah ada. Agar anak-anak merasa senang ketika sedang belajar. Ketika anak senang, pembelajaran akan masuk kedalam otak anak dan disimpan dalam memori jangka panjang karena anak tersebut berkesan pada permainan.

PEMBAHASAN

A. Permainan

1. Pengertian Permainan

Permainan menurut Sadiman (Yumarlin, 2013) merupakan setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula.

Esensi permainan adalah adanya interaksi antara individu maupun kelompok dengan adanya aturan-aturan bermain dalam permainan tersebut.

2. Manfaat Bermain

Pentingnya nilai-nilai yang terdapat dalam aktivitas bermain bagi perkembangan anak usia dini belum benar-benar dimengerti oleh para orangtua, guru, dan dunia pendidikan pada umumnya. Pada masa usia dini, bermain dan belajar bukanlah dua hal yang bertolak belakang. Orangtua dan guru yang pernah mengamati mereka bermain tahu akan intensitas konsentrasi dan keseriusan yang mereka curahkan pada permainan mereka (Sugiwati, 2013).

Para orangtua, pendidik dan lingkungan disekitar anak harus menyadari bahwasannya bermain bagi anak itu memperoleh banyak sekali manfaat. Banyak sekali yang di pelajari. Jangan membuat anak untuk berfikir negatif bahwa belajar itu harus mutlak diam mendengarkan guru dikelas. Tentu hal ini sangat membosankan bagi anak didik. Bermain dapat menumbuhkan kreatifitas pada anak.

3. Fungsi Bermain

Menurut Sujiono (2010: 36) Fungsi bermain antara lain :

- a. Memperkuat dan mengembangkan otot dan kordinasinya, melatih motorik halus, motorik kasar dan keseimbangan.
- b. Mengembangkan keterampilan emosi, percaya diri, kemandirian dan keberanian.
- c. Mengembangkan kemampuan intelektual.
- d. Mengembangkan kemandirian dan menjadi dirinya sendiri.

4. Tujuan Bermain

Menurut Elkonin (dalam Sujiono, 2010 : 35). Tujuan bermain antara lain:

- a. Mengembangkan sistem untuk memahami apa yang sedang terjadi dalam rangka mencapai tujuan yang lebih kompleks.
- b. Kemampuan menempatkan perspektif orang lain melalui aturan-aturan dan menegosiasikan aturan bermain.
- c. Menggunakan replika untuk menggantikan objek nyata lalu menggunakan objek baru yang berbeda.
- d. Kehati-hatian dalam bermain.

B. Hafalan Bacaan Sholat

1. Pengertian Hafalan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) hafalan berupa kata yang dasarnya adalah hafal. Maksudnya (1) Telah masuk dalam ingatan (tentang pelajaran). Saya sudah mempelajari dan juga hafal isinya; (2) Dapat mengucapkan di luar kepala (tanpa melihat buku atau catatan lain).

2. Pengertian Bacaan Sholat

Menurut Al-Quran dan Hadits bacaan yang diucapkan ketika ibadah sholat, yaitu:

- a. Niat
Contoh niat sholat subuh:
“*Ushollii Fardlolsh Shubhi Rok'ataini Mustaqbilal Qiblati Adaa-An (Imaaman/Ma'muuman) Lillaahi Ta'aalaa*”.
- b. Takbiratul Ikhrām
“*Allahu Akbar*”.
- c. Bacaan Do'a Iftitah
“*Allahu Akbar, Kabiiraw Walhamdulillahi Katsira.*

Wasubhanallahi Bukrataw Wa-Ashila. Wajjahtu Wajhia Lilladzi Fatharas Samawati Wal Ardla Hanifan Muslimawwama Anaminal Musyrikin. Inna Shalati Wanusuki Wamahyaya Wamamati Lillahi Rabbil’alamin. Lasyarakika Lahu Wabidzalika Umirtu Wa Ana Minal Muslimiin”.

- d. Bacaan Al-Fatihah
“Bismilla-Hirrahma Nirrahim. Alhamdu Lillahi-Robbil ‘Alamin. Arrahma Nirrahim. Maliki Yaumiddin. Iyyaka Na’budu Waiyya-Kanasta’in Ihdinash-Shira-Thal Mustaqim, Shirathalladzina An’amta’alaihim Ghairil Maghdhubi ‘Alaihim. Waladl Dlaallin, Amin”.
- e. Bacaan Surat Quran Pendek
- f. Rukuk
“Subhaana Rabbiyal Adziimi Wabihamdihii” (3 kali) .
- g. I’tidal
“Sami’allaahu Liman Hamidah Rabbana Wa Lakal Hamdu”.
- h. Sujud
“Subhaana Rabbiyal A’laa Wabihamdihii” (3 kali).
- i. Duduk diantara dua sujud
“Rabbighfirlil Warhamnii Wajburnii Warfa’nii Warzuqnii Wahdinii Wa’aafini Wa’fuannii”.
- j. Tahiyat awal
“Attahiyyatul Mubarakaatush Sholawaatuth Thayyibatu Lillaah, Assalaamu’alaika Ayyuhan Nabiyyu Warahmatullaahi Wabarakaatuh, Assalaamu’alaina Wa’alaa

‘Ibaadillaahish Shoolihiin. Asyhadu Allaa Ilaaha Illallaah, Waasyhadu Anna Muhammadan Rasuulullaah. Allahhumma Sholli ‘Alaa Saidina Muhammad Wa ‘Ala Aalihi Saidina Muhammad”.

- k. Tahiyat akhir
“Attahiyyatul Mubarakaatush Sholawaatuth Thayyibatu Lillaah, Assalaamu’alaika Ayyuhan Nabiyyu Warahmatullaahi Wabarakaatuh, Assalaamu’alaina Wa’alaa ‘Ibaadillaahish Shoolihiin. Asyhadu Allaa Ilaaha Illallaah, Waasyhadu Anna Muhammadan Rasuulullaah. Allahhumma Sholli ‘Alaa Saidina Muhammad Wa ‘Ala Aalihi Saidina Muhammad Kamaa Sholaita ‘Ala Saidina Ibrahiim Wa ‘Ala Aalihi Saidina Ibrahiim, Wa Baarik ‘Ala Saidina Muhammad Wa ‘Ala Aalihi Saidina Muhammad, Kamaa Baarakta ‘Ala Saidina Ibrahiim Wa ‘Ala Aalihi Saidina Ibrahiim, Fil Alamina Innaka Hamiidum Majiid”.
- l. Salam
“Assalaamu”alaikum Wa Rohmatullahi Wa Barakatuh”.
- m. Tertib

C. Permainan Ular Tangga

1. Pengertian Permainan Ular Tangga
 Permainan ular tangga adalah permainan adanya kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan – aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula. Para pemain

meletakkan bidak pada papan permainan ular tangga yang bertuliskan kata “Start” selanjutnya tiap pemain mengocok dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalankan. Pemain harus melangkah sesuai dengan jumlah mata dadu yang keluar.

Setelah berhenti di salah satu kotak, pemain dapat langsung menebak nama bilangan, langkah permainan diatas dilakukan oleh pemain secara bergantian hingga berakhir di kotak yang bertuliskan kata “Finish” (Sugiwati, 2013).

2. Manfaat Permainan Ular Tangga

Sebagai alat bermain yang bersifat edukatif, permainan ular tangga membuat anak-anak senang bermain sekaligus mengembangkan kemampuan, mengasah logika dan meningkatkan ketrampilan mereka juga melatih anak untuk berkonsentrasi, teliti dan sabar menunggu giliran.

Permainan ini cocok untuk anak – anak usia TK dan SD. Dengan bermain permainan ular tangga para anak-anak dapat meningkatkan kecerdasan dan memperkenalkan ketrampilan berhitung untuk anak usia TK. Melalui permainan ular tangga dapat membuat anak-anak meyakini bahwa belajar itu hal yang menyenangkan tidak membosankan dan kemampuan perkembangan anak dapat berkembang dengan baik (Sugiwati, 2013).

Pada permainan ular tangga ini tidak hanya memperkenalkan ketrampilan berhitung saja bisa juga memperkenalkan huruf alphabet, huruf hijaiyah, macam-macam hewan, dan lain-lain.

D. Media untuk Menghafal Bacaan Sholat

Menghafal bacaan sholat merupakan kegiatan yang berusaha meresapkan ke dalam pikiran agar bacaan-bacaan sholat selalu diingat. Untuk itu dalam menghafal bacaan sholat diperlukan daya ingat yang kuat. Hasil penelitian Afdrikah (2010) membuktikan secara signifikan bahwa media audiovisual dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi menghafal surat pendek Al-Qur'an, dan meningkatkan aktivitas dan kreatifitas. Media audiovisual yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang sifatnya verbal misalnya dalam bentuk kata-kata atau bahasa lisan seperti cara melafalkan bacaan Al-Qur'an. Selain itu menggunakan indera penglihatannya untuk melihat langsung melalui gambar di proyektor. Selanjutnya dalam penelitian Waluyandari dan Arthana (2011) ditemukan hasil bahwa 3 kemampuan menghafal huruf hijaiyah pada anak usia dini dapat ditingkatkan secara signifikan melalui pemanfaatan media Flashcard Hijaiyah dengan Pendekatan Beyond Centers and Circle Time. Dari penemuan ini pendidik bisa mencoba dengan media tersebut. Berpijak dari teori belajar sosial Albert Bandura dalam Novianti (2012) bahwa perilaku siswa dapat dipengaruhi lingkungannya serta proses mengamati dan meniru perilaku dan sikap orang lain sebagai model merupakan tindakan belajar. Adapun media lain yang dapat digunakan yaitu: kartu saku bacaan sholat, poster bergambar sholat yang disertai bacaan sholat, buku panduan sholat bergambar (Sumiyati, 2014).

Berdasarkan kajian di atas media audiovisual, media flashcard hijaiyah dan proses meniru perilaku dan sikap

orang lain merupakan sebagian media yang juga berpengaruh pada proses penghafalan pada anak.

E. Kesulitan Anak Menghafal Bacaan Sholat

Menurut Putra dan Issetyadi (dalam Saptadi, 2012) kualitas menghafal bacaan al-quran dikarenakan dua faktor, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal yaitu: kondisi emosi, keyakinan, kebiasaan dan cara memperoleh stimulus. Faktor eksternal yaitu: lingkungan belajar dan nutrisi tubuh.

Berdasarkan kajian diatas jika anak dikarenakan tidak mempunyai salah satunya sifat sabar (emosi) maka anak akan sulit menghafal bacaan al-quran karena anak tidak fokus ingin lekas selesai. Lingkungan keluarga, orangtua tidak membiasakan anak tersebut untuk belajar bacaan sholat. Ketika waktu sholat, orangtua membimbing anak untuk beribadah secara benar ketika anak tidak lancar orangtua mengoreksi lalu membenarkan bacaan sholat tersebut. Gizi juga sangat diperlukan dalam menghafal karena anak juga membutuhkan energi. Jika semua hal itu tidak bisa dipenuhi anak, anak akan sulit untuk menghafal bacaan sholat dan hafalannya pun tidak berkualitas.

F. Implementasi Permainan Ular Tangga untuk Menghafal Bacaan Sholat

Permainan ular tangga merupakan salah satu permainan yang dapat di aplikasikan sebagai salah satu media yang dapat digunakan pendidik. Banyak fungsi yang dapat diperoleh melalui permainan ular tangga. Seperti mengenalkan huruf alphabet, huruf hijaiyah, macam-macam warna, macam-macam buah, macam-macam tumbuhan,

macam-macam binatang dan lain sebagainya. Fungsi lain yang dapat diperoleh melalui permainan ini adalah membantu dalam menghafalkan bacaan sholat.

Cara permainan ular tangga dalam menghafalkan bacaan sholat kepada anak ini sebagai berikut :

1. Kumpulkan anak didik di sebuah ruangan yang cukup di gunakan untuk bermain anak didik. Dapat digunakan ruangan yang luasnya 5 x 5 m². Dengan ukuran karpet 2 x 0,5 m². Kotak dalam permainan ular tangga ini ± 50 x 50 cm² dengan warna yang cerah agar anak memiliki pengetahuan tentang macam-macam warna.
2. Mengulang materi yang sudah di ajarkan oleh pendidik berupa hafalan bacaan sholat sebelum memulai permainan ular tangga tersebut. Hal ini dilakukan sebagai pemanasan sebelum memulai permainan.
3. Memulai permainan ular tangga sesuai urutan yang sudah ditentukan antara pendidik dan anak didik.
4. Setiap individu wajib melemparkan dadu yang terbuat dari bahan seterofoam yang diwarnai dengan warna yang cerah. Agar anak lebih tertarik mengikuti permainan. Ketika anak didik sudah melemparkan dadu lalu contohnya mendapatkan angka 7, pendidik membimbing anak tersebut untuk melihat bahwa itu angka 7 lalu mendampingi anak untuk menghitung kotak sampai nomor 7. Anak melihat gambar apa yang didapat. Misalkan anak mendapat gambar i'tidal. Pendidik lalu membimbing anak tersebut untuk mengucapkan bacaan sholat i'tidal.

5. Jika anak didik mendapatkan tangga naik, anak didik naik sembari mengucapkan bacaan tahmid. Hal ini mengingat anak tentang dzikir seusai sholat.
6. Jika anak didik mendapatkan tangga turun, anak didik sembari mengucapkan bacaan istighfar. Hal ini mengingat anak tentang dzikir seusai sholat.
7. Jika anak telah melampaui finish anak akan diberi apresiasi berupa pujian atau hadiah karena telah menyelesaikan permainan tersebut.

PENUTUP

Simpulan

Pendidik kurang memanfaatkan dan menggunakan media yang unik, menarik, dan menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran. Contohnya dalam pembelajaran hafalan bacaan sholat. Salah satu media yang dapat diterapkan oleh pendidik dalam pembelajaran tersebut adalah dengan cara menerapkan permainan ular tangga yang telah di inovasikan, karena penggunaan media dalam kegiatan belajar sangat mempengaruhi minat belajar anak. Media pembelajaran yang menyenangkan akan memberikan kesan pada anak bahwa pembelajaran itu menyenangkan dan tidak membosankan.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an dan Hadits.

Anderson, Ronald H. 1993. *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka dan PT Raja Grafindo Persada.

KBBI. <http://kamuskbbi.web.id/arti-kata-hafal-menurut-kamus-besar-bahasa-indonesia-kbbi.html>. diunduh tanggal 19 Oktober 2015.

Prasetyawati, dkk. 2011. *Upaya Identifikasi Kreativitas Kader-Kader Paud Di Kecamatan Ungaran Melalui Alat Permainan Edukatif (Ape)*. Jurnal Penelitian PAUDIA. I (1). hlm 59-74.

Saptadi. 2012. *Faktor-Faktor Pendukung Kemampuan Menghafal Al-Quran Dan Implikasinya Dalam Bimbingan Dan Konesling*. Jurnal Bimbingan Konseling. I (2). hlm 117- 121.

Sugiwati, 2013. *Metode Bermain Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Kelompok A Di Tk. Ria Baruk Utara Viii/35 Rungkut – Surabaya*.
<http://ejournal.unesa.ac.id/article/3392/19/article.pdf>. diunduh tanggal 19 Oktober 2015.

Sujiono, Yuliani Nurani dan Bambang Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks.

Sumiyati, 2014. *Penggunaan Media Karaoke Untuk Meningkatkan Kemampuan Menghafal Bacaan Shalat Pada Siswa Tunagrahita Ringan*.
http://repository.upi.edu/.../T_PKKH_1204694_Abstract.pdf. diunduh tanggal 19 Oktober 2015.

Yumarlin, 2013. *Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar*. Jurnal Teknik. III (1). hlm 75-84.

PEMBENTUKAN KARAKTER KEDISIPLINAN SEJAK ANAK USIA DINI MELALUI PENGENALAN NILAI-NILAI KEPRAMUKAAN

Dyah Rahmawati

Mahasiswa PGPAUD FKIP UAD Yogyakarta

email: dyahrhmwt93@gmail.com

Abstrak

Pembentukan karakter kedisiplinan dapat dilakukan dengan berbagai macam cara, satu diantaranya melalui pembelajaran atau permainan dalam pramuka yang sesuai untuk anak usia dini. Secara umum nilai-nilai karakter yang tercantum dalam pembinaan kegiatan pramuka adalah percaya diri, patuh pada aturan-aturan, menghargai keberagaman, berpikir logis, kritis, kreatif dan inovatif, mandiri, pemberani, bekerja keras, tekun, ulet/ gigih, disiplin, visioner, bersahaja, bersemangat, dinamis, pengabdian, tertib, konstruktif (Patimah, 2011:10). Di ranah pendidikan, pembentukan karakter tergantung pada kurikulum. Sedangkan kurikulum pendidikan di Indonesia selalu mengalami perubahan. Hal tersebut menyebabkan pembentukan karakter seakan teori, karena guru belum mengaplikasikan karakter kedisiplinan sesuai dengan indikator yang ada dalam kurikulum. Sedangkan di luar sekolah, anak dibingungkan dengan pembentukan karakter disiplin oleh lingkungan keluarganya. Berdasarkan permasalahan tersebut, seharusnya pendidikan di Indonesia harus merencanakan perubahan tentang karakter kedisiplinan yang sesuai untuk anak. Menurut UU Republik Indonesia nomor 12 tahun 2010 tentang Gerakan Pramuka Pasal 4 “bertujuan untuk membentuk setiap pramuka agar memiliki kepribadian yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, berjiwa patriotik, taat hukum, disiplin, menjunjung tinggi nilai-nilai luhur bangsa, dan memiliki kecakapan hidup sebagai kader bangsa dalam menjaga dan membangun Negara Kesatuan Republik Indonesia, mengamalkan Pancasila, serta melestarikan lingkungan hidup.” Melalui pramuka yang telah digadagadag dengan pendidikan karakternya dan memiliki ciri khas pendidikan melalui permainan sederhana dengan landasan satya darma. Hal tersebut cocok dan penting untuk anak usia dini.

Kata kunci: pembentukan karakter disiplin, anak usia dini, nilai kepramukaan

PENDAHULUAN

Dunia anak adalah dunia bermain, karena bermain adalah kegiatan yang menyenangkan untuk anak. Disiplin penting diajarkan pada anak usia dini untuk mempersiapkan kehidupannya serta mengembangkan pengendalian dirinya. Penanaman disiplin bisa diajarkan dua tempat, di sekolah dan di rumah. Di sekolah dapat melalui pembelajaran serta kegiatan ekstrakurikuler. Sedangkan di rumah dengan

pendidikan keluarga dan lingkungan sekitarnya.

Penerapan kedisiplinan melalui kegiatan ekstra dengan model bermain dapat membiasakan anak untuk menjadi lebih terbuka terhadap berbagai hal yang dialaminya serta anak berani tampil dihadapan khalayak.

Permasalahan kedisiplinan anak usia dini biasanya kurang disiplin dalam hal antre, tidak sopan berbicara seperti ketika berbicara

dengan guru seorang murid seakan berbicara dengan teman sebayanya. Dan hal yang sering ditemukan di sekolah ketika anak tidak mentaati peraturan sekolah seperti pakaian dan model rambut yang tidak rapi, serta keterlambatan datang.

Untuk mencapai tahap disiplin, seorang anak perlu memulai bersikap tanggung jawab mulai dari hal yang sederhana kemudian menuju hal yang lebih kompleks.

PEMBAHASAN

Menurut undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pada pasal 1 disebutkan bahwa pendidikan merupakan sebuah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan untuk memiliki spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pada undang-undang tersebut bahwa pendidikan karakter adalah merupakan tujuan pemerintah yang ingin dicapai melalui pendidikan.

Suyanto (2009) mendefinisikan karakter sebagai cara berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas tiap individu untuk hidup dan bekerja sama dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa dan negara. Individu yang berkarakter baik adalah individu yang bisa membuat keputusan dan siap mempertanggungjawabkan setiap akibat dari keputusan yang dibuatnya. Definisi senada disampaikan Suharjana (2011:27) yaitu bahwa karakter merupakan sebuah cara berpikir, bersikap, dan bertindak yang menjadi ciri khas seseorang serta menjadi kebiasaan yang ditampilkan dalam kehidupan bermasyarakat. Berdasarkan definisi karakter yang telah dikemukakan oleh dua ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa di dalam karakter

terkandung tiga kata kunci yaitu cara berpikir, bersikap, dan bertindak atau berperilaku.

Disiplin adalah proses mengarahkan atau mengabdikan kehendak-kehendak langsung, dorongan-dorongan, keinginan atau kepentingan-kepentingan kepada suatu cita-cita atau tujuan tertentu untuk mencapai efek yang lebih besar (Dwi Puji Rahayuningsih, 2012). Menurut Poerwadarminta dalam Kamus Bahasa Indonesia disiplin adalah latihan batin dan watak dengan maksud supaya segala perhatiannya selalu mentaati tata tertib di sekolah atau militer atau dalam suatu kepartaian. Dari seluruh pengertian di atas diambil kesimpulan bahwa yang dimaksud disiplin adalah suatu kondisi yang tercipta dan terbentuk melalui proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya yang menunjukkan nilai-nilai ketaatan atau kepatuhan, kesetiaan, keteraturan, ketertiban, kesadaran diri, dan senang hati dalam melakukan.

Adapun kepatuhan atau ketaatan pada peraturan tata tertib yang ada di kelas adalah seperti halnya merapikan dan mengembalikan mainan pada tempatnya, antri untuk bergantian bermain atau antri makan, tidak berlarian didalam kelas, duduk pada tempatnya, membuang sampah pada tempatnya dan lain-lain

Disiplin sebagai upaya pengembangan anak untuk berperilaku sesuai dengan aturan dan norma yang diterapkan oleh masyarakat mempunyai beberapa unsur yaitu: a. Sebagai salah satu unsur pokok disiplin adalah peraturan. Tujuannya adalah membekali anak dengan pedoman perilaku yang disetujui dalam situasi tertentu (Hurlock, 1999: 85). Peraturan mempunyai dua fungsi yaitu pertama, peraturan mempunyai nilai pendidikan, sebab peraturan memperke-nalkan pada anak perilaku yang

disetujui anggota masyarakat. Misalnya anak beajar dari peraturan tentang memberi dan mendapat bantuan dalam tugas seko-lahnya. Bahwa menyerahkan tugas yang dibuatnya sendiri merupakan satu-satunya metode yang dapat diterima sekolah untuk menilai prestasi. Kedua adalah peraturan membantu mengekang perilaku yang tidak diinginkan. Bila peraturan tersebut merupakan peraturan keluarga bahwa tidak seorang anakpun boleh mengambil mainan milik saudaranya tanpa sepengetahuan dan izin si pemilik, anak segera belajar bahwa hal ini dianggap perilaku yang tidak diterima karena mereka dimarahi atau dihukum bila melakukan tindakan terlarang ini. Agar peraturan dapat memenuhi kedua fungsi tersebut di atas, peraturan itu harus dimengerti, diingat dan diterima oleh anak, b. Kebiasaan ada yang bersifat tradisional dan ada pula yang bersifat modern. Kebiasaan tradisional dapat berupa kebiasaan menghormati dan memberi salam kepada orang tua. Sedangkan yang bersifat modern berupa kebiasaan bangun pagi, menggosok gigi, dan sebagainya, c. Hukuman terjadi karena kesalahan, perlawanan atau pelanggaran yang disengaja. Ini berarti bahwa orang itu mengetahui bahwa perbuatan itu salah namun masih dilakukan. Hukuman mempunyai tiga peran penting dalam perkembangan disiplin anak. Fungsi pertama adalah menghalangi. Hukuman menghalangi pengulangan tindakan yang tidak diinginkan. Bila anak menyadari bahwa tindakan tertentu akan mendatangkan hukuman, mereka biasanya urung melakukan tindakan tersebut karena teringat akan hukuman yang dirasakannya diwaktu lampau akibat tindakan tersebut.

Menurut Lickona pendidikan karakter sangat diperlukan, alasannya sebagai berikut: a. Banyaknya generasi muda saling melukai karena lemahnya kesadaran pada nilai-nilai moral, b. Memberikan nilai-nilai moral pada generasi muda merupakan salah satu fungsi

peradaban yang paling utama, c. Peran sekolah sebagai pendidik karakter menjadi semakin penting ketika banyak anak-anak memperoleh sedikit pengajaran moral dari orang tua dan masyarakat, d. Pendidikan karakter yang efektif membuat sekolah lebih beradab dan peduli pada masyarakat.

Pendidikan karakter sebenarnya sudah dimiliki setiap manusia dari lahir atau merupakan sifat bawaan yang diberikan Allah. Namun jika hanya memilikinya saja tanpa ada usaha untuk memunculkan sifat tersebut maka yang akan terjadi hanyalah kesia-siaan saja. Bagaimana bisa muncul perilaku tersebut jika tidak diberi stimulus atau rangsangan yang tepat, terutama untuk anak usia dini apabila metode yang diberikan tidak sesuai dengan takarannya, tidaklah mungkin akan tepat sasaran. Kemudian guru tidak bisa mengimplementasikan dengan optimal karena di Indonesia sering bergontaganti kurikulum, sehingga ketika kurikulum baru muncul maka banyak yang harus dirubah dari rancangan pembelajaran. Selain hal tersebut kendala lain adalah ketika sekolah adalah tempat anak belajar dan sekolah sendiri tidak melihat proses dari anak untuk belajar justru malah mengedepankan kognitif anak dan melihat hasil dari anak tersebut. Proses yang sesungguhnya terdapat berbagai pendidikan karakter seakan lebur dengan hasil yang didapatkan seorang anak.

Memang sekolah adalah tempatnya belajar untuk anak, namun jika anak hanya mengedepankan kognitif dan hasilnya saja, anak tidak bisa berperilaku positif jika berada diluar sekolah. Oleh karena itu sekolah harus benar-benar memperhatikan pendidikan karakter anak. Meskipun pembentukan karakter disiplin merupakan bagian yang tidak terlepas dari tangan guru. Akan tetapi guru tidak sepenuhnya bisa mengimplementasikan pendidikan karakternya dengan optimal tanpa ada bantuan dari pihak keluarga. Apabila

dilingkungan keluarga sudah ditetapkan dan diajarkan tentang pendidikan karakter, akan tetapi jika keluarga sendiri tidak konsisten dengan apa yang dijarkannya maka anak juga akan mengabaikan, bahkan bisa dianggap hanya angin lalu. Misalnya jika orang tua mengajarkan anaknya untuk setiap pagi harus merapikan tempat tidur, sedangkan orang tuanya sendiri justru membiarkan tempat tidurnya terbengkalai dan ketika anak bertanya mengapa tempat tidur ayah/ibu masih berantakan dan orang tua menjawabnya dengan nanti akan dibereskan setelah masak dan membereskan yang lain. Akan tetapi itu merupakan sebuah pembicaraan saja, tanpa ada tindakan dari orang tua. Dan tertanam dibenak anak apabila orang tuanya sudah membohonginya, sehingga ia akan meniru perilaku orangtuanya.

Cara yang tepat untuk anak usia dini dalam menanamkan pendidikan karakter adalah melalui permainan. Tentunya permainan yang digunakan harus dalam konteks yang ingin dicapai anak. Misalnya karakter disiplin bisa diajarkan dengan permainan yang mengandung nilai-nilai pramuka siaga. Sesuai dengan UU Republik Indonesia nomor 12 tahun 2010 tentang Gerakan Pramuka Pasal 4 bahwa pramuka bertujuan untuk membentuk setiap pramuka agar memiliki kepribadian yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, berjiwa patriotik, taat hukum, disiplin, menjunjung tinggi nilai-nilai luhur bangsa, dan memiliki kecakapan hidup sebagai kader bangsa dalam menjaga dan membangun Negara Kesatuan Republik Indonesia, mengamalkan Pancasila, serta melestarikan lingkungan hidup. Permainan yang digunakan mula-mula anak-anak bergandengan dengan menyilang tangannya didepan badan kemudian membentuk lingkaran dan badan anak menghadap kedalam lingkaran. Setelah membentuk lingkaran, anak-anak diminta agar bersamaan balik badan dengan mengangkat tangannya

keatas dan memutarakan badannya sehingga menghadap keluar, akan tetapi anak masih dalam membentuk lingkaran. Tantangannya adalah bagaimana cara anak agar bisa membalikkan badan agar menghadap kedalam lingkaran akan tetapi tidak boleh melepaskan pegangan tangannya, dengan cara ada 2 orang yang menjadi pintu kemudian anak yang berada di seberang perlahan mulai masuk kepintu hingga sang anak yang menjadi pintu berbalik badannya dengan cara mengangkat tangannya keatas dan memutarakan badannya, tentunya permainan tersebut dibantu dengan guru.

Dari permainan tersebut, banyak nilai yang bisa diambil, pertama adalah jiwa demokrasi dan kepemimpinan muncul pada anak, karena seluruh anak pasti mengeluarkan pendapat dan muncul rasa ingin menjadi seorang pemimpin. Kedua adalah jiwa kedisiplinan, karena apabila anak tidak disiplin dalam bermain, pasti tidak akan sampai permainan berakhir.

PENUTUP

Simpulan

Pendidikan karakter disiplin merupakan suatu pembelajaran yang terkait dengan pembentukan perilaku anak yang memiliki kepribadian, dimana pendidikan karakter dapat dilakukan mulai anak usia dini melalui metode bermain dan mengenalkan aturan-aturan permainan dengan seksama dan dibantu oleh guru untuk memberikan stimulus atau rangsangan sesuai takaran anak. Selain permainan, pendidikan karakter disiplin bisa diajarkan melalui kebiasaan anak baik disekolah maupun dirumah dengan pengawasan guru dan orangtua.

Selain guru, orang tua ikut berperan aktif dalam pendidikan karakter disiplin, dimana orang tua sebagai teladan atau contoh bagi anak. Apabila sekali orang tua berbohong, maka anak susah untuk mengikuti perkataan orang tuanya.

DAFTAR PUSTAKA

Aulina, Choirun Nisak. 2013. *Penanaman*

Disiplin pada Anak Usia Dini

Lickona, Tom: Schaps, Eric, dan Lewis, Catherine. *Eleven Principles of Effective Character Education. Character education Partnership*, 2007.

T. Ramli. 2003. *Pendidikan Karakter*. Bandung: Angkasa

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional

Undang-Undang Republik Indonesia nomor 12 tahun 2010. Tentang Gerakan Pramuka

Wihono, Hadi. 2012. Pendidikan Karakter dalam Bingkai Pembelajaran

Yanti, Tri Yuni. 2012. *Meningkatkan Disiplin Anak melalui Metode Bercerita pada Kelompok A di TK Islam Mutiara Surabaya*

MEMINIMALISIR KETERGANTUNGAN GADGET SEJAK USIA DINI DENGAN MEMPERKENALKAN PERMAINAN TRADISIONAL YANG MENARIK

Emi Mabruroh Kusumaningrum

Mahasiswa PG PAUD FKIP UAD Yogyakarta

email: mabrurohemi@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi gadget saat ini berkembang sangat pesat. Teknologi ini tidak hanya dikenal oleh orang dewasa saja, akan tetapi anak usia dini juga sudah mengenalnya. Secara tidak langsung, perkembangan teknologi ini akan menimbulkan dampak negatif bagi anak usia dini. Misalnya aplikasi permainan-permainan game yang banyak mengandung unsur kekerasan dan agresi yang mencontohkan perkelahian. Permainan seperti ini seharusnya dicegah karena disadari atau tidak, permainan ini membawa pengaruh buruk bagi perkembangan sosial emosional anak karena anak akan meniru perilaku buruk dari permainan tersebut. Sebaiknya orang tua dan lingkungan sekitar lebih memerhatikan lagi dampak dan pengaruh negatif teknologi gadget bagi anak, dengan cara membatasi anak dalam mengakses teknologi atau internet, kemudian orang tua hendaknya membimbing anak dalam kegiatan sehari-hari serta lebih memfasilitasi anak dengan permainan tradisional yang bisa mengasah berbagai aspek perkembangan pada anak atau permainan yang mengandung unsur pendidikan, supaya proses perkembangan anak dapat berkembang secara optimal. Hasil penelitian Kurniati (2011) menunjukkan bahwa permainan anak tradisional dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan serta menghargai orang lain. Misbach (2006) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, meliputi: aspek motorik, aspek kognitif, aspek bahasa, aspek sosial emosional, dan aspek moral dan agama. Gadget memiliki banyak manfaat yang positif apabila pemakaiannya sesuai dengan kebutuhan anak, namun alangkah baiknya apabila orang tua mengenalkan permainan tradisional yang menyenangkan sejak dini.

Kata kunci: ketergantungan gadget, anak usia dini, permainan tradisional

PENDAHULUAN

Di era sekarang perkembangan *gadget* semakin berkembang pesat terlihat dari perkembangan *gadget* dengan berbagai merek dan tipe tersebar luas di wilayah Indonesia. Penjualan-penjualan *gadget* tersedia dimana-mana. Sebuah fakta menunjukkan adanya bukti bahwa pengguna gadget di Indonesia tahun 2016 diprediksi akan menduduki peringkat ke-empat besar pengguna *gadget* setelah China, AS dan

India. Menurut perusahaan survei eMarketer Indonesia saat ini menduduki peringkat ke tujuh pengguna *gadget* (sumber: koran.tempo.com).

Gadget merupakan salah satu dari berbagai peralatan canggih yang ada di area digital. Penggunaan teknologi ini tidak hanya dikenal oleh orang dewasa saja akan tetapi anak usia dini pun sudah mengenalnya. *Gadget* memberikan efek positif bagi orang dewasa yaitu hidup menjadi semakin

dimudahkan khususnya dalam mencari informasi dan berkomunikasi, akan tetapi tanpa disadari atau tidak gadget memberikan dampak yang negatif bagi anak usia dini yang akan berpengaruh pada perkembangan sosial emosional anak, budaya bahkan karakter pada anak jika pemakaian secara berlebihan.

Pada saat ini permainan tradisional mulai tergeser dengan permainan modern, contohnya *game online* atau *offline* yang ada pada *gadget*, hal inilah yang membuat anak usia dini tidak tumbuh dan berkembang secara optimal. Pada dasarnya perkembangan anak usia dini sangatlah penting, akan tetapi para orang tua lebih memilih mendidik anaknya secara instan tanpa memikirkan akan aspek-aspek perkembangan anak, terbukti dari hasil penelitian Izzaty terhadap 35 Taman Kanak-kanak di Yogyakarta tahun 2008 berkenaan dengan pemecahan masalah sosial anak menyimpulkan bahwa strategi penyelesaian permasalahan pada saat anak berinteraksi cenderung negatif atau bersifat agresi, seperti memukul, menendang, menjambak, dan mencubit (nyoman:2008)

PEMBAHASAN

Pengertian *Gadget*

Gadget merupakan barang canggih yang diciptakan dengan aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan (manumpil : 2015). Kini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya *gadget*. *Gadget* dari hari ke hari selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. *Gadget* di rancang sedemikian praktis dengan berbagai fitur dan aplikasi yang setiap kali muncul dengan “pembaruan” nya, hal ini yang membuat *gadget* semakin canggih dan semakin menarik. Tanpa dipungkiri setiap orang diberbagai negara sudah tidak asing dengan alat elektronik yang kecil serta unik ini, dengan kecanggihan nya bisa seseorang

individu bisa berkomunikasi dengan individu lainnya tanpa dibatasi waktu dan tempat.

Gadget dan perkembangan anak usia dini

Perkembangan *gadget* yang kian bertambah pesat membuat *gadget* perlahan mulai masuk ke dalam dunia anak-anak, karena para orang tua lebih suka berpikiran instan untuk medidik anak-anaknya menggunakan *gadget* dan kurang memerhatikan waktu pemakaian *gadget* serta tanpa adanya batasan dalam mengakses aplikasi yang terdapat pada *gadget*. Fitur *game* pada *gadget* kadang kala mengandung unsur kekerasan yang akan memengaruhi perkembangan anak. Perkembangan adalah perubahan fungsi tubuh secara berkesinambungan antara aspek satu dengan aspek yang lainnya. Beberapa perkembangan anak usia dini yang terkait oleh bahaya *gadget*, diantaranya:

- Perkembangan sosial: Goldin–Meadow (2008) menyatakan bahwa lingkungan akan mempengaruhi anak dalam berbagai hal, antara lain akan berpengaruh terhadap bagaimana seorang anak berkembang dan belajar dari lingkungan. Anak pada masa perkembangan ini seharuhnya lebih banyak menghabiskan waktu bermain dengan teman sebayanya. Bermain dengan teman sebaya juga dapat membantu anak mengasah kemampuannya untuk beradaptasi dengan lingkungan serta anak dapat belajar untuk berempati terhadap sesamanya.
- Perkembangan emosional: Merangkum pendapat Goleman, Izard dan Ackerman, Le Doux, (Hansen & Zambo 2007) emosi adalah perasaan yang secara fisiologis dan psikologis dimiliki oleh anak dan digunakan untuk merespons terhadap peristiwa yang terjadi disekitarnya. Perkembangan emosional pada anak

sangatlah penting karena dengan cara itulah anak dapat mengekspresikan emosi yang anak rasakan, baik merasa suka, senang, sedih, dan kecewa.

- Perkembangan psikomotorik: perkembangan psikomotorik merupakan perkembangan anak usia dini yang sama pentingnya dengan berbagai aspek perkembangan lainnya. Pada saat ini faktanya para orang tua hanya memahami motorik kasar anak tanpa memerhatikan motorik halus anak. Menurut Susanto (2011 : 164) motorik halus adalah gerakan halus yang melibatkan bagian-bagian tertentu saja yang dilakukan oleh otot-otot kecil saja, karena tidak memerlukan tenaga. Namun begitu gerakan yang halus ini memerlukan koordinasi yang cermat. Misalnya kegiatan yang dapat menstimulus motorik halus anak adalah meronce, dengan meronce anak dapat melatih otot-otot kecil serta belajar memahami koordinasi dengan cermat. Pada perkembangan ini para orang tua hendaknya membimbing anak supaya dapat melewati perkembangan ini secara optimal. Suyanto (2005: 51) mengatakan bahwa karakteristik pengembangan motorik halus anak lebih ditekankan pada gerakan-gerakan tubuh yang lebih spesifik seperti menulis, menggambar, menggunting dan melipat.

Bahaya gadget bagi anak usia dini

1. Kecanduan

Kondisi anak usia pada saat ini cenderung lebih menyukai bermain *gadget* daripada bermain dengan teman sebaya, dan aplikasi *game* yang ada didalamnya, *gadget* dapat membuat anak lupa dengan lingkungan sekitar. Kebiasaan seperti ini dapat memengaruhi pola pikir anak dan membuat anak terus menerus ingin bermain permainan yang ada didalam *gadget* atau sering disebut dengan kecanduan

gadget. Orang tua sangat berperan penting dalam hal ini, karena anak adalah aset keluarga yang harus dijaga dari pengaruh buruk yang terdapat pada *gadget*. Orang tua hendaknya memerhatikan pengaturan waktu untuk anak bermain *gadget* agar anak terhindar dari kecanduan *gadget*.

2. Antisosial

Kecanduan pada *gadget* dapat membuat anak merasa gelisah jika orang tuanya memisahkan *gadget* dari dirinya. Anak usia dini lebih memilih bermain dengan *gadget* daripada dengan teman sebaya atau lingkungan sekitar, hal inilah yang membuat anak menjadi antisosial dan tidak mempunyai rasa empati terhadap sesamanya. Peran orang tua dalam hal ini adalah mengenalkan lingkungan sekitar pada anak dan membatasi anak dalam mengakses *gadget*.

3. Moral

Gadget pada saat ini sangat memengaruhi kehidupan seseorang khususnya anak usia dini, hal ini terkait dengan perkembangan moral seorang anak jika anak tersebut sudah kecanduan dengan sebuah *gadget*. Moral merupakan nilai-nilai yang berlaku dalam masyarakat sehingga apabila seorang anak sudah kecanduan *gadget* kemudian menjadi anak yang tidak peduli dengan lingkungan sekitar atau menjadi anak yang antisosial, anak tersebut dikatakan menyalahi nilai-nilai yang ada pada masyarakat. Peran orang tua terkait dengan perkembangan moral anak yaitu: menanamkan nilai-nilai yang di masyarakat kemudian mengenalkan anak dengan lingkungan sekitar dan yang terakhir meminimalisir penggunaan *gadget* pada anak usia dini.

Pengenalan permainan tradisional

Konvensi Hak Anak PBB (1989) menegaskan bahwa bermain adalah salah satu hak anak. Melarang anak untuk bermain adalah hal yang salah. Sebaiknya orangtua menggunakan karakteristik alami anak ini

sebagai proses pembelajaran yang menyenangkan. Dalam masa ini permainan yang bersifat digital terutama permainan yang ada di dalam *gadget* mampu menggeser permainan tradisional. Permainan digital menimbulkan berbagai dampak negatif pada anak yang merugikan serta menghambat proses perkembangan anak. Cahyono (2011:1) dan Misbach (2006:3) mengemukakan bahwa permainan digital seperti *video games* dan *games online*, lebih banyak dimainkan secara statis, anak bermain dalam keadaan pasif. Anak lebih memilih bermain *gadget* karena mereka sangat tertarik dengan aplikasi *game* yang ada didalam *gadget*, anak lebih memilih duduk manis lalu memainkan *gadget* nya, hal inilah yang membuat perkembangan motorik dan sosialnya tidak berkembang secara optimal. Permainan tradisional adalah permainan yang dapat mengasah aspek-aspek perkembangan anak: aspek perkembangan kognitif, perkembangan psikomotorik anak, perkembangan sosial emosional, perkembangan bahasa, perkembangan moral dan agama. Misbach (2006:7) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak yang dapat meliputi hal-hal sebagai berikut:

1. Aspek motorik: dengan melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, dan motorik halus.
2. Aspek kognitif dengan mengembangkan imajinasi, kreativitas, problem solving, strategi, kemampuan antisipatif, dan pemahaman kontekstual.
3. Aspek emosi dengan menjadi media katarsis emosional, dapat mengasah empati dan pengendalian diri.
4. Aspek bahasa berupa pemahaman konsep-konsep nilai.
5. Aspek sosial dengan mengkondisikan anak agar dapat menjalin relasi, bekerjasama, melatih kematangan sosial

dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi dengan berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa dan masyarakat secara umum.

6. Aspek spiritual, permainan tradisional dapat membawa anak untuk menyadari
7. keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat Agung (transcendental).
8. Aspek ekologis dengan memfasilitasi anak untuk dapat memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana.
9. Aspek nilai-nilai/moral dengan memfasilitasi anak untuk dapat menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.

Permainan anak usia dini yang dapat mengembangkan potensi anak adalah permainan yang mengandung unsur-unsur mendidik, bukan permainan yang membuat pemainnya kecanduan sehingga menjadi individu yang antisosial. Orang tua hendaknya mengenalkan permainan tradisional kepada anak tentang cara bermainnya, kemudian memodifikasi permainan tradisional agar permainan tradisional lebih menarik perhatian anak sehingga anak perlahan lebih memilih permainan tradisional daripada permainan yang ada dalam *gadget*. Kegiatan ini dalam rangka untuk meminimalisir ketergantungan anak akan *gadget*.

Permainan tradisional yang menarik

Pada saat ini permainan tradisional perlu di modifikasi lagi karena seiring berkembangnya teknologi, permainan tradisional mulai terlupakan. Pasalnya banyak anak usia dini yang tidak mengenal permainan tradisional itu seperti apa, dan bagaimana cara bermainnya, anak usia dini saat ini cenderung lebih asik bermain *gadget* daripada bermain permainan tradisional bersama teman

sebayanya. Perkembangan anak usia dini merupakan suatu proses yang sangat penting, salah satu cara menstimulus perkembangan anak yaitu dengan cara mengenalkan permainan tradisional pada anak. Bentuk-bentuk dan cara bermain nya pun jauh berbeda dengan permainan yang ada pada *gadget*, tidak semua permainan tradisional memiliki alur bermain yang sama dengan permainan tradisional lainnya. Beberapa permainan tradisional yang menarik dan dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak, diantaranya:

Main Ilu Apui

Nama permainan ini adalah "Ilu Apui" permainan ini berasal dari provinsi Lampung, dalam bahasa Lampung Ilu berarti minta dan Apui berarti api, jika diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia “Minta Api”.

Permainan ini dilakukan oleh anak laki-laki dan anak perempuan, tetapi lebih sering dilakukan oleh anak-anak perempuan. Usia para peserta permainan ini adalah berkisar antara 4 sampai dengan 10 tahun dan pemainnya paling sedikit 4 (empat) orang anak. Tidak menggunakan alat, tetapi kadangkala memerlukan alat bantu, alat bantu tersebut berupa sepotong kayu atau sepotong tongkat pendek.

Jalannya Permainan

Mula-mula pemain permainan tradisional ini berkumpul dan mengadakan undian dengan cara hom pi pa atau pingsut. Mereka yang kalah dalam pingsut maka dialah yang menjadi "tukang rampas" atau “culik sanak” dalam permainan ini. Misalnya terdapat 5 orang anak yang mengikuti permainan ini, berarti ada 4 orang anak yang menang dan yang 1 (satu) orang anak menjadi “tukang rampas”. Pada mulanya dibuat suatu lingkaran di tanah atau lantai dengan kapur yang mempunyai diameter lebih kurang 225 cm, kemudian di dalam lingkaran tersebut dibuat pula sebuah lingkaran lain yang berjarak lebih kurang 75 cm dari lingkaran

yang pertama tadi; yang berarti bahwa lingkaran yang kedua ini berdiameter 150 cm.

Kegunaan lingkaran yang kedua ini adalah sebagai rumah/tempat berkumpul anak-anak yang menang dalam undian, sedangkan jarak antara kedua lingkaran tadi (+ 75 cm) sebagai tempat lalu lintasnya si anak yang menjadi tukang rampas.

Di luar lingkaran pertama dibuat pula sebuah tangga yang bertingkat 4 (empat). Semua anak-anak yang menang berkumpul di dalam lingkaran yang kedua

yang disebut sebagai rumah. Anak yang kalah undian tadi memegang sebatang kayu/tongkat sepanjang lebih kurang 1 meter, dan berdiri di dekat tangga. Jika peserta permainan ini sebanyak 5 anak atau lebih, maka tidak perlu memakai tongkat atau kayu.

Kemudian ia (tukang rampas) bergerak ke tangga no. 1 dan berkata: "Sedang apa kamu?". Dijawab oleh anak-anak yang berada di dalam rumah: "Tidak apa-apa". Anak yang kalah tadi lalu naik lagi ke tangga no. 2, dan berkata: "Bolehkah saya masuk", dan dijawab oleh anak-anak yang berada di dalam rumah: "Boleh" kemudian, ia melanjutkan ketangga no. 3, dan berkata "Bukakan pintu", dijawab oleh mereka:

"Pintu tidak dikunci". Anak yang kalah tadi terus berjalan menuju tangga no.4 dan berkata: "Betulkah", dijawab mereka: "Betul". Anak yang kalah tadi terus masuk ke dalam lingkaran yaitu daerah lintasan, sambil berkata: "mana pemimpinnya". Dijawab lagi oleh orang dalam rumah: "tidak ada". Anak yang kalah tadi berkata lagi: "Saya akan mengambil anak buah, satu orang". Dijawab oleh mereka "Silakan!".

Maka segeralah anak yang kalah tadi mengacungkan tangan/lengan (tongkat) ke arah anak-anak yang berada dalam lingkaran (rumah) tersebut. Anak-anak itu lalu berlari menghindari sentuhan/ tongkat, sementara anak yang kalah berlari mengejar mereka. Terjadilah kejar-mengejar, di mana anak yang

kalah berusaha menyentuhkan tangan/tongkat pada salah seorang di antara anak-anak yang berada dalam rumah yang senantiasa berlari pula untuk menghindari dari sentuhan tongkat tersebut, dengan catatan bahwa anak yang kalah tadi tidak boleh masuk ke dalam rumah, jadi dia hanya mengejar terbatas pada garis lingkaran kedua. Kalau ada salah seorang yang tersentuh oleh tongkat/tangan tadi anak tersebut kini yang dinyatakan kalah dan harus menggantikan posisi yang kalah tadi yaitu sebagai perampas. Demikianlah permainan ini berjalan dengan suara yang khas dari anak-anak yang berlarian di dalam lingkaran kedua (rumah), anak dikejar-kejar dengan ujung tongkat atau tangan oleh sang anak yang kalah. Permainan ini termasuk rekreasi bagi anak-anak karena menggembirakan, menarik dan meriah.

Permainan selanjutnya adalah “ congklak atau dakon “

Permainan ini sudah tidak asing lagi bagi kita, dengan macam-macam nama di setiap daerah yang berbeda. Dakon adalah sebutan untuk congklak di daerah Jawa, dentuman lamban sebutan dari daerah Lampung. Permainan ini biasanya menggunakan cangkang kerang yang kecil, jika tidak ada maka diganti dengan biji-bijian seperti biji kopi, atau bisa juga menggunakan batu kerikil kecil-kecil. Permainan ini biasanya dimainkan oleh 2 anak saja, permainan ini menggunakan papan yang disebut papan congklak dan cangkangnya disebut biji congklak, lalu papan congklak ini dilubangi menjadi 16 lubang, 2 lubang untuk kerajaan 2 pemain, jadi masing-masing pemain mendapatkan lubang kerajaan. Kemudian sisa lubang adalah 14, masing-masing lubang ini diisi dengan cangkang kerang yang kecil-kecil sebanyak 7 cangkang, cangkang kerang ini diberi warna agar menarik minat anak, jika tidak ada cangkang bisa menggunakan kelereng warna-warni yang kecil, atau batu kerikil. Dua

orang pemain saling berhadapan, lalu salah seorang yang memulai dapat memilih lubang yang akan diambil dan meletakkan satu ke lubang di sebelah kanannya dan seterusnya. Bila bijicongklak habis di lobang kecil yang berisi biji lainnya, ia dapat mengambil biji-biji congklak tersebut dan melanjutkan mengisi lubang, bila habis di lubang besar miliknya maka ia dapat melanjutkan dengan memilih lubang kecil di sisinya, bila habis di lubang kecil di sisinya maka ia berhenti dan mengambil seluruh biji congklak yang ada di hadapannya, tetapi bila berhenti di lubang kosong di sisi lawan maka ia berhenti dan tidak mendapatkan apa-apa. Permainan selesai jika sudah tidak ada bijicongklak lagi yang dapat diambil (seluruh biji congklak yang ada di lubang besar kedua pemain). Pemenangnya adalah yang mendapatkan biji congklak paling banyak. Permainan ini adalah permainan dengan sedikit modifikasi tanpa mengubah alur permainan tersebut. Permainan juga congklak dapat mengasah perkembangan kognitif anak, serta motorik halus pada anak sehingga jika aspek perkembangannya sudah optimal dipastikan anak siap untuk menghadapi tahap perkembangan selanjutnya.

PENUTUP

Simpulan

Gadget memiliki banyak manfaat yang positif bagi kehidupan seseorang, jika pemakaiannya disesuaikan dengan kebutuhan, namun alangkah baiknya apabila orang tua lebih memerhatikan aspek-aspek perkembangan anak dengan cara menstimulus anak melalui permainan tradisional yang menarik.

DAFTAR PUSTAKA

Erwin. 2015. *2016, Indonesia Empat Besar Pengguna Smartphone*. Diakses dari <http://koran.tempo.co/konten/2015/01/24/363157/2016-Indonesia-Empat-Besar-Pen>

guna-Smartphone/ pada tanggal 24
januari 2015.

- Indraswari, Iolita. 2013. Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Mozaik Di Taman Kanak-Kanak Pembina Agam. *Jurnal Pesona PAUD*. 1(1): hlm 1-13.
- Izzaty, R.E. (2004). Mengenali Permasalahan Perkembangan Anak Usia TK. Buku Ajar Bidang PGTK. Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Khasanah, ismatul. Dkk. 2011. Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal penelitian PAUDIA*. 1(1): hlm 91-105.
- Manumpil, dkk. 2015. Hubungan penggunaan gadget dengan tingkat prestasi siswa di SMA Negeri 9 Manado. *Jurnal keperawatan*. 3(2). hlm 1-6.
- Martani, wisjnu. 2012. Metode Stimulasi Dan Perkembangan Emosi Anak Usia Dini. *Jurnal Psikologi*. 39 (1): hlm 112-120.
- Nur, haeni. 2013. Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional. *Jurnal pendidikan karakter*. 3(1).
- Nyoman. 2008: *Permainan Tradisional Jawa Gerak dan Lagu Untuk Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak Usia Dini*. Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/Artikel%20Permainan%20Tradisional.pdf/> 03agustus 2011.
- Pontjopoetro, S. Dkk (2002). Permainan Anak, Tradisional dan Aktivitas Ritmik. (Modul). Jakarta. Pusat Penerbitan UT.

**PERBEDAAN RERATA HASIL BELAJAR BASIS DATA
DENGAN PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *EKSPLICIT
INSTRUCTION* DAN *PROBLEM BASED LEARNING* PADA SISWA
JURUSAN TEKNIK KOMPUTER JARINGAN KELAS XII
SMK PGRI 4 NGAWI**

Khusnul Qotimah, Dwi Prihanto, Triyanna Widiyaningtyas

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Negeri Malang

khusnulq@gmail.com

Abstrak

Masalah dalam proses pembelajaran di SMK yang banyak terjadi dewasa ini adalah rendahnya hasil belajar siswa. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa hal, salah satunya adalah model pembelajaran yang tidak sesuai dengan mata pelajaran atau kondisi siswa. Untuk mengatasi masalah tersebut salah satu solusinya dengan memilih model pembelajaran yang sesuai. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji perbedaan rerata hasil belajar antara siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran (*Problem Based Learning*) PBL dan siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran (*EksPLICIT Instruction*) EI pada mata pelajaran Produktif Basis Data. Rancangan penelitian ini menggunakan eksperimen semu dengan bentuk *post-test only control group design*. Subyek penelitiannya yaitu siswa kelas XII program keahlian TKJ di SMK PGRI 4 Ngawi. Instrumen penelitian yang digunakan terdiri dari instrumen perlakuan dan instrumen pengukuran. Teknik analisis datanya adalah uji normalitas, uji homogenitas, uji kesamaan dua rata-rata kemampuan awal, dan uji hipotesis (uji-t) hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Hasil belajar, PBL, EI, Basis Data

PENDAHULUAN

Peraturan Pemerintah Nomor 29 tahun 1990 tentang Pendidikan Menengah Pasal 1 Ayat 3 menyebutkan bahwa “pendidikan menengah kejuruan adalah pendidikan pada jenjang pendidikan menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan siswa untuk melaksanakan jenis pekerjaan tertentu”, selain itu pada Pasal 3 Ayat 2 menegaskan bahwa “pendidikan menengah kejuruan mengutamakan penyiapan siswa untuk memasuki lapangan kerja serta mengembangkan sikap profesional”. Berdasarkan tujuan tersebut, maka sekolah SMK diharapkan mampu mempersiapkan peserta didik agar menjadi manusia yang

produktif, mampu bekerja mandiri sesuai dengan kompetensi keahliannya,

Agar tercapai tujuan pembelajaran yang optimal, maka permasalahan dalam proses pembelajaran harus diantisipasi sebelumnya. Banyak permasalahan belajar yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran. Masalah belajar dapat meliputi masalah internal dan eksternal. Masalah internal misalnya motivasi siswa, kemampuan intelegensi, dan lain lain. Sedangkan masalah eksternal misalnya sarana dan prasarana, lingkungan belajar, dan lain sebagainya. Hal inilah yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa.

Masalah utama dalam pembelajaran formal dewasa ini adalah rendahnya daya

serap siswa. Hal ini tampak dari rerata hasil belajar siswa yang senantiasa masih sangat memprihatinkan. Prestasi ini tentunya merupakan hasil kondisi pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan tidak menyentuh ranah dimensi siswa itu sendiri, yaitu bagaimana sebenarnya belajar itu (Trianto, 2012:5)

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, pada proses pembelajaran matapelajaran Basis Data Kelas XII SMK PGRI 4 Ngawi adalah: (1) pada proses pembelajaran, guru belum mengenal dan menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, (2) guru menggunakan alur pembelajaran yang kurang terstruktur yaitu hanya ceramah, praktikum, atau mengerjakan LKS saja, (3) siswa di kelas memiliki tingkat kecepatan dalam menangkap materi yang berbeda beda, pada siswa yang pandai mereka aktif dalam pembelajaran dan dapat menjawab pertanyaan dari guru, tetapi pada siswa yang kurang pandai mereka pada umumnya malu untuk bertanya atau menjawab pertanyaan guru, (4) kondisi ini menyebabkan rendahnya rerata hasil belajar Mata Pelajaran Basis Data di kelas XII SMK PGRI 4 Ngawi.

Berdasarkan pada masalah diatas, maka salah satu cara untuk meningkatkan daya serap siswa adalah dengan memilih model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi pembelajaran. Di antara beberapa model pembelajaran yang sudah ada, model pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran teori maupun praktikum adalah model pembelajaran *Explicit Instruction* dan *Problem Based Learning*. Kedua model pembelajaran tersebut cocok diterapkan untuk mata pelajaran yang bersifat praktikum.

Explicit Instruction atau Pembelajaran Langsung adalah model pembelajaran yang menggunakan peragaan dan penjelasan guru digabungkan dengan

latihan dan umpan balik siswa untuk membantu mereka mendapatkan pengetahuan dan keterampilan nyata (Eggen dan Kauchak, 2012:363).

Menurut Trianto (2012:47-50), tahapan dari pembelajaran *Explicit Instruction* adalah: (1) menyampaikan tujuan atau kompetensi, (2) menyiapkan siswa, (3) mempresentasikan pengetahuan, (4) siswa telah mencapai kejelasan, (5) melakukan demonstrasi, (6) siswa mencapai pemahaman dan penguasaan, (7) berlatih, (8) memberikan latihan terbimbing, (9) mengecek pemahaman dan umpan balik, (10) guru memberikan kesempatan latihan mandiri

Sedangkan *Problem Based Learning* atau pembelajaran berbasis masalah pada hakikatnya adalah seperangkat model mengajar yang menggunakan masalah sebagai fokus untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, materi dan pengaturan diri (Eggen dan Kauchak, 2012:307).

Menurut Ibrahim, dkk (dalam Trianto, 2012:98) sintaks atau tahapan pembelajaran berdasarkan masalah adalah sebagai berikut: (1) orientasi siswa pada masalah, (2) mengorganisasikan siswa untuk belajar, (3) membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya, (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

METODE

Penelitian ini bertujuan untuk menguji perbedaan rerata hasil belajar antara pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan *Explicit Instruction* (EI). Rancangan penelitian ini menggunakan jenis eksperimen semu (*Quasi Experimental*) dengan bentuk *Post-test Only Control Group Design* yang melibatkan dua kelompok (Sugiyono, 2009:76). Metode eksperimen adalah metode

penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono 2011:72). Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi *pre test* untuk mengetahui keadaan awal apakah terdapat perbedaan antara kelompok A yang diajar menggunakan model pembelajaran PBL dan kelompok B yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran EI.

Tahapan dari penelitian ini adalah pada awalnya kedua kelompok diberi *pre test* sebelum mendapatkan perlakuan, dengan tujuan mengetahui kemampuan awal dari kelompok. Kemudian kedua kelompok tersebut akan mendapatkan perlakuan yang berbeda. Kelas A mendapat perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran PBL, sedangkan B mendapat perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran EI. Kedua kelas mendapatkan perlakuan yang sama, kecuali penerapan model pembelajarannya.

Variabel yang dikontrol dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) tingkat kemampuan siswa, (2) waktu pembelajaran, (3) guru, (4) materi pelajaran, dan (5) lingkungan tempat pembelajaran.

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah seluruh kelas XII program keahlian Teknik Komputer Jaringan tahun ajaran 2013/2014 di SMK PGRI 4 Ngawi. Terdapat dua kelas program keahlian TKJ yaitu kelas X TKJ 1 berjumlah 41 siswa dan X TKJ 2 berjumlah 42 siswa. Pada penelitian ini menggunakan sampling jenuh, yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

Instrumen penelitian yang digunakan instrumen perlakuan dan instrumen pengukuran. Instrumen perlakuan Silabus, RPP kelas B, RPP kelas A, Lampiran RPP, dan Lembar Observasi Ranah afektif dan psikomotor. Sedangkan instrumen

pengukuran berbentuk tes pilihan ganda. Tes pilihan ganda yang digunakan untuk *post test* global adalah sebanyak 30 soal. Sedangkan pretest sebanyak 5 soal.

Sebelum instrumen digunakan untuk mengukur kemampuan awal dan hasil belajar siswa dilakukan uji coba yang meliputi uji validitas isi, uji validitas butir soal, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran butir soal, dan daya beda butir soal. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas, uji kesamaan dua rata-rata dan uji hipotesis menggunakan uji t dua pihak.

HASIL

Dari hasil uji coba soal meliputi uji validitas, uji reliabilitas, uji kesukaran, dan uji daya beda menyatakan bahwa instrumen berupa soal pilihan ganda berjumlah 30 butir telah layak digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa.

A. Data Kemampuan Awal Siswa

Data kemampuan awal siswa kelas A dan kelas B diperoleh dari hasil *pretest* global yang berupa pilihan ganda sebanyak 30 soal dan menunjukkan kemampuan awal siswa sebelum diberi perlakuan model pembelajaran.

Tabel 1. Data Kemampuan Awal Siswa

Kelas	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Nilai Rata rata
A	70	55	60,36
B	70	55	61,19

Setelah mendapatkan data kemampuan awal siswa, maka selanjutnya diadakan pengujian normalitas, homogenitas dan kesamaan dua rata rata dengan SPSS 16. Hasilnya kedua data dinyatakan normal dan homogen. Data pada kelas A dan kelas B juga dinyatakan memiliki kemampuan rata rata yang sama.

B. Data Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar merupakan data nilai rata rata keseluruhan hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan berupa model pembelajaran PBL untuk kelas A dan EI untuk kelas B. Hasil belajar dinilai dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Setiap pertemuan dilakukan penilaian berfungsi untuk mengetahui seberapa besar materi yang dapat diserap siswa pada saat proses pembelajaran. Deskripsi data hasil belajar siswa terdapat pada Tabel 2 dan Tabel 3.

Tabel 2. Hasil Belajar Kelas A

Nilai	Nilai ter tinggi	Nilai te rendah	Rata rata
Kognitif	90	50	74,63
Afektif	90	80	39,26
Psikomotorik	90	80	36,21
Posttest	80	53	56,9

Tabel 3. Hasil Belajar Kelas B

Nilai	Nilai ter tinggi	Nilai te rendah	Rata rata
Kognitif	90	40	67,14
Afektif	90	80	89,52
Psikomotorik	90	80	83,71
Posttest	76	36	55,92

Setelah mendapatkan data hasil belajar siswa, maka selanjutnya diadakan pengujian normalitas, homogenitas dan kesamaan dua rata-rata dengan SPSS 16. Hasilnya kedua data dinyatakan normal dan homogen. Data pada kelas A dan kelas B juga diuji dengan uji t menggunakan SPSS. Hasilnya terdapat perbedaan hasil belajar basis data yang signifikan antara siswa yang menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Eksplisit Instruction*.

PEMBAHASAN

A. Hasil Belajar Kelas A dengan Menerapkan Model *Problem Based Learning*

Rerata hasil belajar mata pelajaran Basis Data dari kelompok siswa yang diterapkan pembelajaran tipe *Problem Based Learning* secara keseluruhan lebih baik yaitu 79,57 dengan nilai rata-rata kognitif sebesar 74,63, afektif sebesar 89,26, dan psikomotorik sebesar 86,21.

Hasil belajar siswa mata pelajaran Basis Data yang diajarkan dengan menggunakan PBL (*Problem Based Learning*) dari diskripsi tabel 2, dapat dilihat bahwa masing-masing ranah pada hasil belajar juga memiliki persentase yang berbeda-beda terhadap hasil belajar, masing-masing ranah juga telah dihitung dengan bobot nilai yang sudah ditentukan semula.

Untuk ranah psikomotorik dapat dilihat bahwa persentase perolehan hasil belajar lebih besar dari bobot yang ditentukan. Pada ranah kognitif dan psikomotor nilai yang dihasilkan lebih baik. Hal ini disebabkan oleh banyaknya siswa yang memperhatikan materi ketika proses pembelajaran berlangsung. Mereka antusias dalam proses pembelajaran karena siswa lebih banyak terlibat. Sehingga siswa saling berlomba untuk mendapatkan kriteria yang paling baik.

Hal ini sesuai dengan pernyataan Suprijono (2009:70), bahwa PBL mendorong peserta didik menghubungkan pengalaman yang telah dimiliki dengan dengan pengalaman baru sehingga peserta didik menemukan prinsip baru. Peserta didik dimotivasi menyelesaikan pekerjaannya sampai mereka menemukan jawaban jawaban atas problem yang dihadapi mereka. Sehingga mereka lebih banyak terlibat aktif dalam pembelajaran.

Pada ranah afektif dapat dilihat bahwa persentase perolehan hasil belajar

kurang dari nilai pada kelas yang menerapkan model pembelajaran *EksPLICIT Instruction*. Hal ini disebabkan pada waktu proses pembelajaran terdapat kelemahan pada pengelolaan kelas. Tetapi, banyaknya praktik yang dikerjakan secara berkelompok terkadang membuat siswa kurang memahami materi. Dari ketiga ranah tersebut ranah psikomotorik paling berpengaruh terhadap nilai hasil belajar. Pada hasil belajar dapat dilihat bahwa antara rata-rata nilai pre test dan hasil belajar terdapat peningkatan sebesar 19,21.

Rendahnya nilai afektif pada siswa, disebabkan karena ada beberapa kelemahan dalam proses pembelajaran, yaitu : (1) beberapa siswa yang terbiasa dengan informasi yang diperoleh dari guru sebagai narasumber utama akan merasa kurang nyaman dengan cara belajar sendiri dalam pemecahan masalah, (2) jika siswa tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba masalah memerlukan cukup waktu untuk persiapan, (3) tanpa pemahaman mengapa mereka harus memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar.

Masalah yang muncul dalam pembelajaran seperti di atas, dapat dikaitkan dengan pendapat Trianto (2012:97) tentang kekurangan model pembelajaran *Problem Based Learning* antara lain: (1) persiapan pembelajaran (alat, konsep, problem) yang kompleks, (2) sulitnya mencari problem yang relevan, (3) sering terjadi miss-konsepsi, dan (4) konsumsi waktu, dimana model ini memerlukan waktu yang cukup.

B. Hasil Belajar Kelas B dengan Menerapkan Model *EksPLICIT Instruction*

Rerata hasil belajar Mata Pelajaran Basis Data dari kelompok siswa yang diterapkan pembelajaran tipe *EksPLICIT*

Instruction secara keseluruhan lebih rendah yaitu 74,30 dengan rata-rata kognitif sebesar 67,14, afektif sebesar 89,52, dan psikomotorik sebesar 83,71.

Hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Basis Data yang diajarkan dengan menggunakan model *EksPLICIT Instruction*, pada Tabel 3 dapat dilihat bahwa masing-masing ranah pada hasil belajar memiliki persentase yang berbeda-beda terhadap hasil belajar. Dari deskripsi nilai dapat dilihat bahwa masing-masing ranah telah dihitung dengan bobot nilai yang sudah ditentukan semula.

Pada proses pembelajaran, nilai yang paling baik terdapat pada ranah afektif. Jika merujuk pada Trianto (2012:53) tentang kelebihan dari model *EksPLICIT Instruction* adalah: (1) guru mengendalikan isi materi dan urutan informasi yang diterima oleh siswa sehingga dapat mempertahankan fokus mengenai apa yang harus dicapai oleh siswa, (2) mengajarkan keterampilan dengan sistem meniru orang lain lebih menghemat waktu daripada sistem *trial and error*, (3) merupakan cara yang paling efektif untuk mengajarkan konsep dan keterampilan-keterampilan yang beragam kepada siswa. Jadi, model pembelajaran *EksPLICIT Instruction* lebih baik untuk meningkatkan ranah afektif siswa, karena aktifitas siswa dikendalikan sesuai tahap-tahap pembelajaran.

Dibandingkan dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*, nilai pada ranah psikomotorik dan kognitif cenderung lebih rendah. Kurangnya nilai pada ranah psikomotorik dan kognitif disebabkan oleh adanya siswa yang kurang memahami materi karena kurang aktif bertanya dan kurang jujur ketika proses pembelajaran berlangsung. Banyaknya praktik yang dikerjakan siswa sehingga kurang memahami konsep. Sedangkan afektif yang baik disebabkan oleh

siswa yang pada umumnya memperhatikan materi dari tahap per tahap. Dari ketiga ranah tersebut, nilai psikomotorik paling tinggi persentasenya. Selain itu, pada hasil belajar dapat dilihat bahwa antara rata-rata nilai pre test dan hasil belajar terdapat peningkatan sebesar 13,11.

Dalam proses pembelajaran, beberapa kesulitan yang dialami peneliti yang berdampak pada penilaian adalah: (1) peneliti sulit untuk mengatasi perbedaan dalam hal kemampuan, tingkat pembelajaran dan pemahaman, gaya belajar, atau ketertarikan siswa, (2) karena siswa hanya memiliki sedikit kesempatan untuk terlibat secara aktif, sulit bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial dan kognitif mereka, (3) karena guru memainkan peran pusat dalam model ini, kesuksesan strategi pembelajaran ini bergantung pada image guru. Sehingga dalam pembelajaran ini, nilai pada ranah afektif cenderung lebih baik sedangkan ranah kognitif dan psikomotor cenderung lebih rendah dibandingkan kelas yang menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning*.

C. Perbedaan Hasil Belajar siswa yang menerapkan PBL dan EI

Secara deskriptif, hasil belajar masing-masing ranah kedua kelas memiliki perbedaan. Pada ranah kognitif rata-rata kelas PBL lebih tinggi daripada rata-rata Kelas EI. Pada ranah afektif, rata-rata kelas PBL lebih rendah daripada Kelas EI. Pada ranah psikomotorik, kelas PBL lebih tinggi daripada Kelas EI. Jika melihat perbedaan hasil belajar nya,

maka model pembelajaran *Explicit Instruction* cocok digunakan untuk mengajarkan konsep dan keterampilan dasar pada mata pelajaran Basis Data yang telah terencana tahap-tahapnya sehingga siswa mudah dikendalikan sesuai dengan alur pembelajaran.

Trianto (2012:53), juga menekankan kelebihan dari model *Explicit Instruction* adalah: (1) guru mengendalikan isi materi dan urutan informasi yang diterima oleh siswa sehingga dapat mempertahankan fokus mengenai apa yang harus dicapai oleh siswa, (2) mengajarkan keterampilan dengan sistem meniru orang lain lebih menghemat waktu daripada sistem trial and error, (3) merupakan cara yang paling efektif untuk mengajarkan konsep dan keterampilan-keterampilan kepada siswa.

Sedangkan model pembelajaran *Problem Based Learning* cocok untuk mengajarkan pengetahuan praktis, sesuai dengan masalah di lapangan dan kehidupan sehari-hari, dan keterampilan tingkat lanjut.

Hal ini sesuai dengan pemikiran Trianto (2012:96) bahwa kelebihan model *Problem Based Learning* adalah: (1) siswa tidak terlalu bergantung pada guru karena siswa pada umumnya sudah diberi gambaran masalah yang harus dipcahkan baik secara mandiri atau secara kelompok, (2) memberi minat berfikir secara mandiri karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan jawaban mereka sendiri sebelum berdiskusi dengan temannya, (3) melatih siswa untuk berpikir dan berdiskusi dengan temannya untuk mendapatkan kesepakatan dalam memecahkan suatu permasalahan dalam suatu pembelajaran, (4) memberikan kesempatan siswa untuk berfikir lebih panjang dalam memecahkan suatu masalah, (5) pembelajaran berfokus pada masalah untuk mendapatkan suatu konsep yang matang berkaitan dengan pembelajaran.

Setelah keseluruhan rerata hasil belajar dihitung dengan persentase yang telah ditentukan, model pembelajaran *Problem Based Learning* lebih baik dibanding model pembelajaran *Explicit Instruction*. Artinya model *Problem Based Learning* lebih efektif dalam meningkatkan rerata hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Berdasarkan kondisi pembelajaran dan analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rerata hasil belajar Basis Data yang signifikan antara siswa yang diajar menggunakan model kooperatif tipe *Problem Based Learning* dengan yang menggunakan model *EksPLICIT Instruction* pada materi Produktif Basis Data kelas XII SMK PGRI 4 Ngawi.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan data penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Rerata hasil belajar Mata Pelajaran Basis Data dari kelompok siswa yang diterapkan pembelajaran tipe *Problem Based Learning* secara keseluruhan lebih baik yaitu 79,57 dengan nilai rata-rata kognitif sebesar 74,63, afektif sebesar 89,26, dan psikomotorik sebesar 86,21.
2. Rerata hasil belajar Mata Pelajaran Basis Data dari kelompok siswa yang diterapkan pembelajaran tipe *EksPLICIT Instruction* secara keseluruhan lebih rendah yaitu 74,30 dengan rata-rata kognitif sebesar 67,14, afektif sebesar 89,52, dan psikomotorik sebesar 83,71.
3. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rerata hasil belajar yang signifikan antara kelas yang diajar dengan model kooperatif tipe *Problem Based Learning* dengan kelas yang diajar dengan model *EksPLICIT Instruction*. Rerata Hasil Belajar dari kelompok siswa yang menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* lebih tinggi daripada kelompok siswa yang menerapkan model pembelajaran *EksPLICIT Instruction*.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka saran-saran yang diajukan antara lain :

1. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dapat menjadi bahan pertimbangan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, karena menciptakan kebiasaan-kebiasaan belajar baru yang positif, seperti bekerja sama dalam kelompok, mengemukakan pendapat, bersosialisasi, dan berfikir kritis untuk memecahkan masalah.
2. Model pembelajaran *Problem Based Learning* dan *EksPLICIT Instruction* dapat diterapkan dalam pembelajaran selanjutnya bagi guru maupun calon guru, termasuk peneliti. PBL dapat menjadi masukan untuk mengajarkan meningkatkan hasil belajar ranah kognitif dan psikomotor, sedangkan EI dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar ranah afektif.
3. Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan *EksPLICIT Instruction* harus disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan dijadikan sebagai sebuah masalah dalam topik tersebut. Karena kesesuaian materi dan model pembelajaran akan meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Penelitian tentang model pembelajaran ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan dalam rangka memecahkan permasalahan dalam proses belajar mengajar dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran khususnya mata pelajaran Basis Data jurusan Teknik Komputer dan Jaringan.

DAFTAR PUSTAKA

- Eggen, Paul & Kauchak, Don. 2012. *Strategi Dan Model Pembelajaran*. Terjemahan oleh Satrio Wahono. Jakarta: Indeks.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Trianto. 2012. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.

_____. 2008. Peraturan Pemerintah RI Nomor 29, Tahun 1990, tentang Pendidikan Menengah.

GRAPHIC RECORDER INDIS SEBAGAI INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN IPS BERBASIS WAWASAN KEBANGSAAN

Novi Triana Habsari, Khoirul Huda

Dosen IKIP PGRI MADIUN

aaairul_ni@yahoo.com

Abstrak

Pembelajaran merupakan upaya pendidik mentransformasikan ilmu secara interaktif ke siswa dalam pengembangan kompetensi pengetahuan. Keberhasilan prosesnya tergantung sejauhmana efektifitas capaian pengajaran. Banyak proses pembelajaran saat ini kurang efektif dan mengakibatkan adanya kesan negatif dari siswa baik pengajaran maupun materi yang diajarkan. Minimnya guru dalam mendesain model atau media yang menarik menjadi faktornya. Terutama pembelajaran IPS yang kadang siswa mengeluh karena membosankan. Di era globalisasi dibutuhkan pula skema mengajar untuk membangun identitas kebangsaan. Ini menjadi peluang guru IPS untuk merancang media yang sesuai. Salah satu yang ditawarkan adalah *Graphic Recorder* Indis. *Graphic recorder* Indis adalah media kompilasi video tentang kebudayaan Indis. Indis merupakan peninggalan budaya yang mempunyai ciri khas Eropa. Konsep media terletak pada visualisasi kebudayaan berciri gaya Indis baik bersifat *tangible* maupun *intangible* dan secara toponimi dapat ditemukan dilingkungan sekitar. Kekuatan media pembelajaran ini adalah dapat menstimulasi siswa melalui videonya agar lebih mencintai IPS dan menambah wawasan kebangsaan serta secara content untuk menginformasikan kekayaan budaya bangsa bersifat kearifan lokal. Tujuannya tak lain untuk konservasi dini peninggalan Indis sebagai bagian terbentuknya sejarah bangsa dan menjadi alternatif guru dalam mendesain media inovatif, kreatif, dan bermakna.

Kata Kunci: Graphic Recorder, Indis, Media, Inovasi

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu upaya pendidik dalam mentransformasikan ilmu secara interaktif dan periodik kepada siswa untuk mengembangkan kompetensi pengetahuan. Keberhasilan proses pembelajaran tersebut tergantung dari sejauhmana efektifitas capaian pengajaran dapat diraih. Efektifitas dapat dimaknai sebagai keberhasilan pengajaran untuk dapat meraih tujuan yang diharapkan dari proses pengajaran itu. Tujuan pengajaran tersebut dapat ditinjau dari beberapa aspek. Aspek tersebut pertama aspek kognitif. Kategori ini lebih menekankan pada bagaimana pengeethauan itu dapat termaknai oleh siswa yang biasanya luarannya adalah berupa nilai.

Nilai ini menjadi patokan guru bahwa jika nilai tersebut diatas KKM yang ditentukan berarti proses pembelajarannya dikatakan berhasil, begitu sebaliknya.

Kedua aspek Motivasi. Konteks ini lebih memaknai bahwa pembelajaran yang berhasil juga ditentukan bagaimana semangat, antusias siswa memiliki dorongan untuk mengikuti proses pembelajaran di kelas. Fokusnya adalah bagaimana secara kondisi psikologis, kekuatan motivasi ini bekerja terus-menerus dan berkelanjutan untuk berperan aktif ketika pengajaran sedang berlangsung. Ketiga adalah aspek pengubahan. Pengubahan dalam rangka membentuk siswa dalam berperilaku, sikap atau membangun pola pikir sebagai hasil dari

belajar, dan keempat yaitu aspek pencerahan. Pencerahan dapat dimaknai sebagai manifestasi untuk memberikan informasi baru dan termutakhir sebagai bagian dari pengembangan pengetahuan kepada siswa. Sintesa empat aspek itu bisa dijadikan patokan guru dalam membangun dan mengembangkan desain yang terorientasi pada proses *student center*. Titikannya tentu mengedepankan pembelajaran tersebut bermakna baik dari internalisasi keilmuan di dalam jiwa siswa yang luarannya dimanifestasikan dalam perubahan karakter berupa tindakan siswa sesuai tujuan pengajaran yang ingin dicapai. Namun demikian, kondisinya sekarang rata-rata masih belum maksimal. Konsep *dass sein* dan *das sollen* sangat kuat. Artinya, antara harapan dan kondisi yang sebenarnya terjadi kesenjangan. Terbukti dari banyak proses pembelajaran saat ini belum menunjukkan efektifitas sasaran pengajaran. Dampak yang dirasakan adalah adanya kesan negatif dari siswa baik dalam proses pengajaran maupun materi yang diajarkan. Salah satu persoalan ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya minimnya guru dalam mendesain model atau media yang dapat menarik siswa. Terutama pembelajaran IPS yang kadang siswa mengeluh sehingga menimbulkan persepsi bahwa IPS merupakan pelajaran yang membosankan.

Di era globalisasi dibutuhkan pula suatu skema mengajar yang tidak hanya mementingkan hasil dari ranah kognitif saja, tetapi diperlukan suatu formulasi pengajaran untuk membangun identitas kebangsaan. Salah satu yang ditawarkan adalah *Graphic Recorder Indis*. *Graphic recorder Indis* adalah media kompilasi video tentang kebudayaan Indis. Indis merupakan peninggalan budaya yang mempunyai ciri khas atau pengaruh dari budaya Eropa pada masa penjajahan. Konsep media tersebut terletak pada visualisasi wujud kebudayaan di

Indonesia yang mempunyai gaya Indis baik bersifat *tangible* maupun *itangible*. secara toponimi wujud kebudayaan ini dapat ditemukan dilingkungan sekitar sehingga dapat digali dan diolah untuk dijadikan keperluan sumber belajar. Selain itu, kekuatan media pembelajaran ini adalah dapat menstimulasi siswa melalui videonya agar lebih mencintai pelajaran IPS. Di sisi lain, secara *content* media ini dapat menginformasikan kekayaan budaya bangsa bersifat kearifan lokal dan menambah wawasan kebangsaan yang selama ini cenderung termarginalkan.

Hakekatnya konsep media ini adalah merupakan bentuk perpaduan pengajaran berbasis teknologi. Sintesa teknologi tersebut di dalam pembuatan media belajar merupakan suatu hal yang cukup penting. Bahkan menjadi keharusan seorang guru untuk dikombinasikan dalam komponen pembelajaran. Hal ini disebabkan karena berdasarkan hasil riset Ermawan Susanto yang dapat dijadikan analogi dalam tulisan ini adalah bahwa kegiatan belajar mengajar akan jauh lebih efektif dan mudah dipahami oleh siswa bilamana dibantu dengan sarana *visual*, dimana 11% dari yang dipelajari terjadi melalui indera pendengaran, sedangkan 83% lewat indera penglihatan, selain itu dikemukakan bahwa kita hanya dapat mengingat 20% dari apa yang kita dengar, namun dapat mengingat 50% dari apa yang dilihat dan didengar (2010: 3). Hasil Riset ini dapat dianalogikan terhadap kondisi seharusnya bahwa kemampuan siswa untuk memahami suatu materi pelajaran menjadi bermakna apabila guru dapat menampilkannya secara kontekstual yaitu salah satunya dengan media video tersebut.

Dengan demikian, pemilihan inovasi media *graphic recorder indis* yang merupakan salah satu komponen video yaitu tujuan tak lain adalah sebagai konservasi dini peninggalan Indis sebagai bagian

terbentuknya sejarah bangsa. Mengingat masa pra kondisi sekarang banyak siswa yang belum mengetahui corak peninggalan kebudayaan gaya indis. Bilamana hal ini berlangsung terus menerus bukan tidak mungkin siswa pada masa mendatang terjebak dalam pusaran *blind historis*. Hal ini dapat dimaknai bahwa siswa akan terjebak pada beberapa peristiwa yang penting saja namun pengetahuan sejarah secara kronik dan menyeluruh menjadi terhambat. Mereka cenderung memarginalkan bekas peninggalan sejarah terutama bersifat lokal dan perlu disadari bahwa lokalitas tertentu apabila dimaknai juga merupakan bagian dari perjalanan sejarah bangsa ini. Persoalan ini yang perlu diinternalisasikan sebagai bagian dari pencerahan sejarah. Selain itu, dapat digunakan alternatif guru dalam merancang media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan bermakna.

PEMBAHASAN

A. Kebudayaan Indis: Makna, bentuk dan karakteristik

Makna budaya

Sebelum membahas masalah Indis secara konsep, perlu dicermati terlebih dahulu makna budaya yang diuraikan dalam tulisan ini. Budaya dapat diartikan sebagai *budhayah* (dari bahasa *sansekerta*). *Budhayah* berarti suatu hal yang erat kaitanya sebagai hasil budi dan akal. Budaya juga dapat dimaknai secara luas bahwa sebagai sebuah kondisi hasil karya manusia yang bisa berwujud materiil maupun non materiil. Materiil dapat dimaknai sebagai hasil karya manusia bersifat fisik, sedangkan non materiil bersifat non fisik tetapi dapat tersimbolisasi sesuai makna. manifestasi budaya lebih terorientasi pada hasil karya manusia. Koentjaraningrat (dalam Syahril Syarbaini dan Rusdiyanta, 2009: 101) memberi gambaran bahwa hasil karya itu merupakan perwujudan budaya sebagai hasil berpikir yang melahirkan karya nyata.

Namun demikian, bentuk budaya ini secara penggolongan dapat termaknai menjadi dua yaitu *tangible* dan *intangible* (Edi Sedyawati, 2007). *Tangible* lebih bertitikkan hasil budaya yang berbentuk benda atau yang dapat dilihat dan diraba. Bentuk ini dapat disinergikan dengan konsep materiil. Misalnya artefak, candi atau bangunan kuno. Sedangkan *intangible* lebih terorientasi pada hasil budaya yang dapat dikatakan tidak bersifat benda tetapi dapat dimaknai dan dirasakan oleh jiwa dan nurani manusia. Bentuknya dapat berupa seni, tari-tarian atau simbolisasi pada upacara kepercayaan tertentu.

Karakteristik kebudayaan Indis

Kata indis merupakan serapan bentuk dari bahasa belanda yaitu *Nederlandsch Indie*. Suku kata ini secara umum dapat dimaknai sebuah nama daerah jajahan Belanda diseberang lautan yang secara geografis meliputi jajahan di kepulauan yang disebut *Nerlandsch oost indie* (Sukawi, 2009: 42). Kebudayaan Indis merupakan sebuah akulturasi, sintesa atau asimilasi gaya budaya Belanda yang pada masa itu sebagai akibat dari penjajahan bangsa Belanda di Indonesia. Secara historis, Belanda masuk ke Indonesia sejak sekitar abad ke XVI. Selama itu pula mereka tentu akan membangun relasi dengan penduduk sekitar. Meskipun pada awalnya mereka bermaksud untuk berdagang tetapi apabila dicermati orang-orang tersebut akan tetap masuk dalam pusaran kehidupan sosial pribumi. Bahkan bentuk relasi klimaksnya melalui saluran perkawinan dengan orang pribumi. Secara tidak langsung gaya hidup yang dibawanya tentu akan terakulturasi. Perubahan budaya tersebut bertransformasi ke dalam aspek kehidupan masyarakat pribumi. Bentuknya dapat berupa bangunan, makanan, seni, pakaian dan lain-lain. Dengan demikian kebudayaan indis sebagaimana yang diungkapkan oleh Rully Setiawan (2011: 15) dapat diartikan bahwa kebudayaan yang terbentuk sebagai akibat dari percampuran

dari kebudayaan Eropa dan pribumi. Kebudayaan ini cukup mengakar kuat dalam masyarakat Belanda khususnya daerah Jawa pada masa itu. Sehubungan dengan hal tersebut, kebudayaan indis yang dimaksud adalah manifestasi dari beberapa bangunan kuno peninggalan Belanda. Penyebutan kategorisasi Indis harus berdasarkan beberapa kriteria. Kriteria berkaitan erat dengan kekhasan bagaimana bangunan termasuk kebudayaan Indis. Tabel 1 menunjukkan ciri dan kegunaan bangunan Indis.

Tabel 1. Karakteristik dan kegunaan Kebudayaan Indis

No	Karakteristik	Kegunaan
1	Bangunan Tinggi dan kokoh	Menunjukkan Kemewahan
2	Jendela dan ventilasi banyak berukuran besar begitu juga pintunya	Untuk sirkulasi udara. Berukuran besar, dan sebagai simbol kemewahan
3	Atap seperti bangunan jawa, terdapat wuwungan, ukiran Jawa di sisi atap serta kadang ada cerobong asap	Menunjukkan karya seni tinggi dan memperlihatkan ciri khas bangunan Jawa
4	Kadang terdapat tiang bendera	Untuk identitas wilayah asal penghuni rumah
5	Terdapat tiang besar	Penopang bangunan besar dan juga kemegahan
6	Bangunan lebih tinggi dari permukaan tanah sehingga terdapat anak tangga di halaman rumah dan mempunyai teras	Menunjukkan kedudukan yang tinggi dan berguna sebagai tempat bersantai
7	Halamannya Luas	Tanah luas dan suka berkebun dan sebagai tempat parkir.

Sumber: Adaptasi dari Reka (2013: 177)

B. *Graphic Recorder Indis*: sebuah Ide untuk Inovasi pembelajaran IPS

Gambaran Graphic Recorder

Graphic recorder pertama kali digunakan oleh kalangan perusahaan sebagai fasilitas mereka untuk presentasi di depan *audience*. Model ini merupakan salah satu yang sering digunakan oleh kalangan desainer maupun arsitektur untuk mengemas desain gambar agar secara visual tampil sangat menarik. *Graphic recorder* di dalam perkembangannya lebih menekankan pada sisi video. Tampilan video dengan berbagai materi memang digunakan untuk merangsang siswa agar terus mau mengikuti pembelajaran. Namun demikian guru juga harus mampu mengkompilasi dari sisi materi ke dalam video yang ditampilkan agar makna yang diajarkan dapat tercapai. Terlepas dari itu, hakekatnya *graphic recorder* berfungsi sebagai untuk menangkap ide dan informasi yang diekspresikan ke lembaran kertas yang besar dengan menggunakan spidol dan media lainnya (Susan Kelly dalam Muhammad Ihsan, 2014: 3). Selanjutnya Susan Kelly menyatakan bahwa variasi visualisasi ini yang dapat digunakan sebagai bahan model adalah berupa gambar, huruf, warna, grafik atau benda. Pada dasarnya media ini hanya berupa lukisan yang dituangkan pada kertas atau media yang lain. Sehubungan dengan itu konsep ini akan dibuat dalam bentuk video. Hal ini disebabkan bilamana hanya dibuat secara manual tentu tidak akan memiliki makna. Pada dasarnya konsep yang ditawarkan adalah bagaimana video ini mampu menampilkan alur cerita atau gambar secara visual dengan kompilasi suara. Suara atau dubbing digunakan untuk memperjelas skema materi yang akan diberikan ke siswa.

Guru IPS harus mampu merancang pembelajaran dengan memanfaatkan video *graphic recorder* tersebut. Artinya, pemanfaatan tersebut tidak hanya terbatas pada penggunaan media power point tetapi

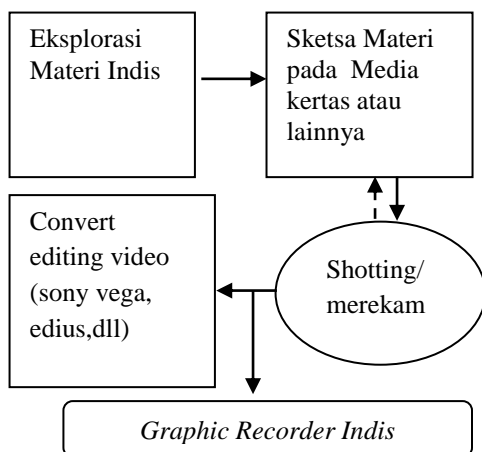
juga bisa mesintasikan dari berbagai perkembangan aplikasi maupun program teknologi. Cara memperolehnya cukup beragam. Bisa menggunakan program pendukung untuk menghasilkan karya video seperti sony vegas, movie maker, edius dan yang lain. Atau bisa mencari melalui youtube dan atau bisa memadukan keduanya. Hal ini disebabkan era sekarang sudah dianggap sebagai abad ke 21 yang ditandai dengan kemajuan dari berbagai aspek termasuk ilmu teknologi.

Berkaitan dengan hal itu salah satu yang ditawarkan dari sekian banyak aplikasi pendukung lainnya adalah *graphic recorder indis*. Media ini adalah sebuah perpaduan video berkonsep *graphic recorder* dengan menekankan pada materi kebudayaan Indis. Hal ini sebab kebudayaan ini belum terlalu banyak digali informasinya. Padahal apabila dicermati bahwa disekitar lingkungan tempat tinggal ternyata terdapat peninggalan sejarah terutama bergaya Indis. Akan tetapi terkadang orang atau siswa belum mengerti bahwa gaya arsitekturnya merupakan cirri-ciri bangunan bermodel Indis (lihat tabel 1). Guru sebagai penyalur informasi perlu menyampaikan wawasan tersebut. Bukan hanya pada apa yang tertuang dalam buku teks saja, melainkan mensinergikan wawasan indis yang bersifat lokal. Sebab sifat lokal tersebut merupakan salah satu wawasan kebangsaan yang perlu di konservasi. Jangan sampai mata rantai konservasi itu putus hingga ke generasi mendatang. Sebenarnya di berbagai daerah di Indonesia cukup banyak peninggalan bergaya arsitektur Indis. Di Madiun misalnya Perumahan Karyawan KA, Gedung sekolah SMPN 1 Madiun, Balai Kota, PLTA Giringan, pabrik gula pagotan dan kawedanan Uteran atau kebun Kopi kandang. Rumah Kauman di Semarang (Sukawi, 2009). GKJW Mojowarno di Jombang (Grace Mulyono dan Yohana Mandasari, 2011), serta Bekas Bank Indonesia di Solo (Reka Seprina, 2014) dan

bila ditelusuri cukup banyak bangunan yang bertipe Indis. Secara historis memang bangsa Belanda menjadi memori kelam bagi bangsa ini. Masa itu memang menjadi era penderitaan bangsa in melalui penjajahan yang dilakukannya. Tetapi sebagai bangsa, persepsi tersebut jangan menjadi stigma yang berkepanjangan dan peristiwa buruk. Namun perlu diambil sisi positifnya bahwa rekam jejak tersebut harus dijadikan proses untuk pembelajaran sebagai semangat persatuan terutama pada kalangan siswa. Pemberian *treatment* mengenai kebudayaan Indis memang diperlukan. Akhirnya memori siswa akan terinternalisasi dengan baik mengenai perjalanan bangsa pada masa lampau. Selain itu, makna lainnya adalah sebagai upaya untuk memupuk wawasan kebangsaan terhadap diri siswa. Hal ini dikarenakan melalui *treatment* tersebut, siswa akan semakin bertambah pengetahuannya bahwa bangunan bercorak indis ternyata banyak dilingkungan sekitar. Di kemudian hari, siswa tidak akan asing lagi dengan konteks indis. Selain itu, Bambang Triatma (2014) mengemukakan bahwa adanya bangunan tersebut akan mengetahui bagaimana aktivitas peradaban manusia dari periode ke periode berikutnya, jejak-jejak aktivitas dalam berbagai bentuk, dimensi dan ekspresi menjadi penanda rute perjalanan peradaban generasi terdahulu yang pada akhirnya menjadi salah satu bahan pembelajaran generasi berikutnya.

Ide untuk menerapkan dengan video *graphic recorder indis* dirasa memang dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam pembelajaran IPS. Meskipun demikian tidak dipungkiri bahwa membuat video ini memerlukan sebuah kombinasi dengan ilmu IT yang mungkin menjadi kesulitan bagi guru sekarang ini. Sebenarnya banyak alternatifnya salah satunya dengan penyedia layanan online yaitu *youtube*. Memaksimalkan keberadaan teknologi dalam merancang media

pembelajaran berbasis video dimaksudkan agar pembelajaran IPS yang selama ini terkesan menjenuhkan dapat berubah menjadi menyenangkan. Memaksimalkan *software editing* video seperti *Edius*, *Sony Vegas Pro* atau yang lain, memungkinkan untuk menghasilkan sebuah media video *graphic recorder* bertema Indis yang baik. Memang tidak harus mahal. Kebutuhan tutorial online gratis pun juga dapat diperoleh. Tergantung pada bagaimana upaya guru untuk mengeksplorasi materi khususnya kebudayaan Indis dilingkungan sekitar dengan berbagai penjelasan sehingga dapat termaknai secara holistik. Perpaduan desain grafis ke dalam pendidikan terutama komponen pembelajaran cukup penting. Arahnya adalah untuk efektifnya pengajaran. Efektivitas kaitannya dengan kebermaknaan. Pengajaran efektif pula juga didorong kemampuan guru dalam mendesain model dengan bersinergi terhadap perantara media yang menarik agar siswa selalu merasa nyaman di dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Secara sederhana rancangan *prototype* yang ditawarkan untuk membuat *graphic recorder Indis* dapat ditunjukkan pada gambar 2 berikut ini:



Gambar 2. Desain *Prototype* sintaks membuat *Graphic Recorder Indis*

Tahap pertama menyusun materi dengan eksplorasi terhadap bangunan-

bangunan Indis sesuai karakteristik. Reduksi ini dilakukan untuk memilah bangunan mana yang sesuai dan yang akan ditampilkan secara spesifik karena tidak semua bangunan mempunyai karakter bergaya Indis. Langkah kedua melakukan sketsa, gambar atau melukis bangunan indis tersebut pada media kertas atau yang sesuai. Ini merupakan langkah utama dalam *graphic recorder*. Kesesuaian alur cerita perlu dirangkai sedemikian rupa sehingga terbentuk sebuah narasi yang terarah dan satu hal yang penting adalah tidak menyulitkan pemahaman siswa. Tentu sebagai seorang guru mungkin dirasa kesulitan dalam sketsa. Banyak alternatif yang perlu dilakukan yaitu dengan mensinergikan terhadap orang-orang yang ahli dibidangnya. Langkah berikutnya adalah melakukan *shooting* pada saat kegiatan sketsa tersebut. Kedua langkah ini hakekatnya dilakukan secara bersamaan untuk memudahkan alur narasi yang akan dibuat. Tahap ini biasa dikatakan merupakan draft mentah. Tahap selanjutnya *convert* pada salah satu program editing untuk menghasilkan video. Tingkat akurasi, kecepatan dan ketepatan perlu dilakukan secara hati-hati. Ketepatan antara dubbing materi dan sketsa dari hasil *shooting* tadi juga mempengaruhi kualitas terutama alur kejelasan isi yang akan disampaikan. Ketelitian menjadi modal utama sehingga menghasilkan media video *graphic recorder Indis* yang bermakna serta desain yang menarik pula.

PENUTUP

Simpulan

Guru merupakan seorang pendidik yang memiliki fungsi untuk mentransformasikan informasi keilmuan secara periodik agar efektifitas pengajaran dapat tercapai. Dikatakan efektif apabila mampu mengubah dan memberi pencerahan dalam tataran keilmuan serta dapat menimbulkan semangat siswa dalam belajar.

Namun demikian, banyak guru masih belum mampu memberikan beberapa aspek tersebut. Kekurangan guru dalam merancang sebuah model pembelajaran yang menarik menjadi peluang di masa mendatang. Apalagi di era mendatang banyak bermunculan aplikasi teknologi yang dapat dipadukan terutama membuat media yang menarik. Terutama dalam pembelajaran IPS yang syarat akan prosesnya yang menjenuhkan tat kala pengajaran sedang berlangsung. Tawaran ide media Graphic Recorder Indis merupakan sebuah inovasi pembelajaran IPS yang bermakna. Makna disini dapat diartikan bahwa media ini mempunyai kekuatan pada wawasan kebangsaan yang perlu ditonjolkan terutama kebudayaan Indis yang terlihat asing di telinga siswa. Tulisan ini hanya merupakan sebuah konsep atau ide untuk merancang pembelajaran dengan sintesa teknologi bermaterikan wawasan Indis. Hasilnya adalah masih dalam bentuk model *Prototype* yang dapat dipraktekan dan sebagai ide untuk mengembangkan media. *Prototype* tersebut juga memiliki fungsi agar guru IPS dimasa mendatang dapat merancang media pembelajaran IPS yang menumbuhkan semangat nasionalisme dan sebagai internalisasi siswa dalam membentuk konservasi budaya berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

Ermawan Susanto. 2010. *Media Audio Visual Akuatik Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*. Paedagogia: Jurnal Penelitian Pendidikan. Nomor 1 Tahun 13 Februari 2010: 1-21.

Edi Sedyawati. 2007. *Budaya Indonesia: Kajian Arkeologi, Seni, dan Sejarah*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

Syahrial Syarbaini dan Rusdiyanta. 2009. *Dasar-dasar Sosiologi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Reka Seprina. 2013. *Pengembangan Pembelajaran Sejarah Lokal Berbasis Media Animasi untuk meningkatkan kesadaran budaya siswa SMP N 1 Surakarta*. Tesis. Surakarta: Program Pascasarjana UNS.

Muhammad Ihsan. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran berbasis video Graphic Recorder pada materi kinematika Gerak lurus Kelas X SMA*. Jakarta: Program Studi Pendidikan Fisika UNJ.

Sukawi. 2009. *Pengaruh Arsitektur Indis Pada Rumah Kauman Semarang: studi kasus rumah tinggal jalan suroyudan 55 kampung kauman*. Tesa Arsitektur, 7: 41-50.

Rully Setiawan. 2011. *Memudarnya pengaruh Masyarakat Belanda di Jakarta pada 1950-an: Studi kasus masalah Repatriasi*. Skripsi. Jakarta: Program Studi Ilmu Sejarah UI.

Grace Mulyono dan Yohana Mandasari. 2011. *Perwujudan Budaya Indis Pada Interior Gereja Kristen Jawi Wetan Mojowarno*. Dimensi Interior, 9: 24-33.

Bambang Triatma. (2015). *Manajemen Peran Serta Komunitas/Masyarakat Dalam Mekanisme Kelola Kota Pusaka*. Makalah Disampaikan dalam Seminar Nasional Arcevent Pengaruh Bangunan Cagar Budaya Terhadap Perkembangan Kota, Jurusan Arsitektur UNS Surakarta, 11 April 2015.

METODE *ROLE PLAY* SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JAWA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Khusnul Laely, Mella Andriana

Dosen, Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Magelang

khusnullaely@rocketmail.com, lalamella@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jawa anak usia 5-6 tahun melalui metode *role play* pada TK Binasiswa Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang.

Penelitian dilakukan dengan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus yang masing-masing mencakup perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subyek penelitian sebanyak lima belas siswa pada kelompok B, TK Binasiswa Tahun Ajaran 2014/2015. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, unjuk kerja, dan dokumentasi. Metode analisis data yang digunakan dengan analisis kuantitatif deskriptif untuk mengetahui peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jawa.

Berdasarkan hasil penelitian, penguasaan kosakata bahasa Jawa mengalami peningkatan dengan hasil kemampuan awal penguasaan kosakata bahasa Jawa 52,5%, siklus I mencapai 66,25% dan siklus II mencapai 82,5%. Hal ini berarti bahwa metode *role play* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jawa di TK Binasiswa Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang.

Kata Kunci: Metode *role play*, penguasaan kosakata bahasa Jawa anak

PENDAHULUAN

Taman Kanak-kanak merupakan lembaga pendidikan formal sebelum anak memasuki Sekolah Dasar. Lembaga ini sangat penting dalam penyediaan pendidikan bagi anak usia 4-6 tahun. Anak usia ini merupakan *golden age* yang didalamnya terdapat masa peka yang datang hanya sekali. Bloom menyatakan bahwa 80 % perkembangan mental, kecerdasan anak berlangsung pada usia ini. Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa anak tinggal kelas, drop out, khususnya pada kelas rendah disebabkan anak yang bersangkutan tidak melalui pendidikan di TK (Adiningsih, 2001:35).

Menurut Anastasi (2003:43) anak mempunyai kebutuhan untuk menyatakan perasaan dan pikiran dengan berbagai macam cara menurut keinginannya sendiri. Dalam menyatakan perasaan dan pikiran atau

berekspreasi itu anak menghayati berbagai macam perasaan tentang peristiwa yang dialami, diantaranya perasaan senang, perasaan puas, dan perasaan keindahan melalui kosakata yang dimiliki oleh anak.

Keterampilan berbicara merupakan hal paling kodrati dilakukan oleh semua orang. Pada usia dini inilah anak mulai mengasah kemampuan berbicara. Kemampuan berbicara didukung oleh banyak sedikitnya kosakata yang dikuasai oleh anak. Mereka tidak hanya berinteraksi dan berbicara dengan menggunakan kosakata bahasa Indonesia saja akan tetapi juga harus mampu menangkap pembicaraan dengan bahasa ibu atau bahasa daerah. Pada usia lima dan enam tahun anak sudah senang bersosialisasi atau berinteraksi dan berbicara untuk dapat mengungkapkan pendapatnya dengan jelas, mereka juga senang bermain-main dengan kata-kata.

Biasanya mereka memiliki teman imajinatif untuk diajak berinteraksi dan berbicara. Teman imajinatif ini akan segera menghilang seiring dengan masuknya anak kedalam periode operasional konkret (Slamet, 2005: 50)

Keterampilan berkomunikasi anak TK Binasiswa lebih banyak diwarnai dengan menggunakan kosakata bahasa Indonesia maupun bahasa Jawa Ngoko (kasar), hal ini menjadi sebuah catatan tersendiri dan mendorong pendidik agar anak-anak sekolah TK Binasiswa mampu menggunakan kosakata bahasa Jawa Halus (kromo) dalam berinteraksi. Hal ini sesuai dengan fungsi bahasa Jawa menurut Supartinah (2010:24) bahwa bahasa Jawa adalah bahasa budaya yang berfungsi komunikatif, sopan santun, agar mencapai kesopanan yang dapat menjadi hiasan diri pribadi seseorang dan mempunyai rasa tanggungjawab untuk perbaikan hidup bersama dengan nilai-nilai luhur.

Role play adalah permainan yang dilakukan dengan memainkan tokoh-tokoh, benda-benda, dan peran-peran tertentu disekitar anak. *Role play* merupakan suatu bentuk permainan pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku, dan nilai dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berfikir orang lain (Mulyasa, 2012:1). *Role play* menekankan kenyataan dimana peristiwa diikutsertakan dalam permainan didalam mendemonstrasikan masalah-masalah sosial (Sabri, 2007:3). Dengan demikian *Role play* sangat berarti dalam suatu proses pembelajaran, hal ini dikarenakan *role play* dapat meningkatkan kemampuan berbicara khususnya dalam penguasaan kosakata bahasa Jawa.

Berdasarkan Latar Belakang yang telah dipaparkan di atas, fokus dalam penelitian ini dibatasi pada metode *Role Play* sebagai upaya meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jawa anak usia 5-6 tahun.

Rumusan permasalahan penelitian ini sebagai berikut

1. Bagaimanakah cara menggunakan metode role play untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jawa anak TK usia 5-6 tahun?
2. Apakah penguasaan kosakata bahasa Jawa dapat meningkat setelah menggunakan metode role play pada anak TK usia 5-6 tahun?

Penguasaan Kosakata Bahasa Jawa Anak

Kosakata adalah suatu ejaan kata yang merupakan susunan berbahasa kita pakai dalam kehidupan sehari-hari (Bloomfield, 2005:2). Kosakata merupakan himpunan kata yang diketahui oleh seseorang atau bagian dari suatu bahasa tertentu. Hendrarti (2010: 90) menyatakan beberapa alasan mendasar mengapa peningkatan kosakata penting dimasukkan dalam pembelajaran bahasa. Pertama, bahwa perkembangan dan peningkatan kosakata setiap orang berlangsung terus menerus. Kedua, pengetahuan seseorang tentang makna sebuah kata berkaitan erat dengan seringnya orang tersebut berhadapan dengan kata tersebut. Ketiga, kata juga bisa mempunyai asosiasi dengan kata-kata lainnya. Keempat, pengetahuan tentang kosakata juga berkaitan erat dengan pengajaran struktur kalimat.

Bahasa Jawa adalah suatu bahasa daerah yang merupakan bagian dari kebudayaan nasional Indonesia, yang hidup dan tetap dipergunakan dalam masyarakat bahasa yang bersangkutan. Bahasa Jawa yang terus berkembang diperlukan penyesuaian ejaan huruf Jawa. Bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa daerah sehingga perlu dilestarikan supaya tidak hilang keberadaannya. Sudjarwadi (1991:74) menjelaskan beberapa tujuan pembelajaran bahasa Jawa bagi pendidikan Anak Usia Dini yaitu sebagai berikut: (a) Siswa menghargai dan mengembangkan bahasa Jawa sebagai bahasa daerah dan berkewajiban

mengembangkan serta melestraikan; (b) Siswa memahami bahasa Jawa dari segi bentuk, makna, fungsi, serta menggunakannya dengan tepat untuk bermacam-macam tujuan dan keperluan di sekolah, di rumah, dan di masyarakat dengan baik dan benar; (c) Siswa memiliki kemampuan menggunakan bahasa Jawa yang baik dan benar; (d) Siswa memiliki kemampuan bahasa Jawa yang baik dan benar untuk meningkatkan keterampilan, kemampuan intelektual, kematangan emosional dan sosial; serta (e) Siswa dapat bersikap positif dalam tata kehidupan sehari-hari di lingkungannya.

Dari berbagai pendapat para ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa peningkatan kosakata bahasa Jawa pada anak adalah suatu kemampuan peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jawa yang dimiliki anak dalam mengungkapkan perasaannya, sikap, pendapat melalui kata-kata, percakapan, dan tulisan.

Supartianah (2010: 24) menjelaskan ada beberapa fungsi bahasa Jawa diantaranya yaitu: (a) Bahasa Jawa adalah bahasa budaya disamping berfungsi komunikatif juga berperan sebagai sarana perwujudan sikap budaya yang penuh dengan nilai-nilai luhur; (b) Sopan santun berbahasa Jawa berarti mengetahui akan batas-batas sopan santun, mengetahui cara menggunakan adat yang baik dan mempunyai rasa tanggungjawab untuk perbaikan hidup bersama; dan (c) Agar mencapai kesopanan yang dapat menjadi hiasan diri pribadi seseorang, maka harus pandai menegangkan perasaan orang lain dalam pergaulan, pandai menghormati kawan maupun lawan, dan pandai menjaga tutur kata kasar, tidak kasar, dan tidak menyakiti hati orang lain.berbahasa baik menyimak, berbicara, membaca, maupun menulis (Tarigan, 2008: 2). Funk (dalam Ramli, 2011:6) mengemukakan bahwa kosakata dapat dipakai sebagai ukuran kepandaian

seseorang. Sehingga dapat disimpulkan penguasaan kosakata sebagai syarat utama dalam kemampuan berbahasa, semakin banyak kosakata yang dikuasai anak maka semakin terampil anak dalam berbicara.

Metode Role Play

Role play adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku, dan nilai dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandang, dan cara berfikir orang lain (Mulyana, 2002: 1). Menurut Sabri (2007: 3) *role play* adalah permainan yang menekankan kenyataan dimana peristiwa diikutsertakan dalam permainan didalam mendemonstrasikan masalah-masalah sosial. *Role play* merupakan kekuatan yang menjadi dasar perkembangan daya cipta, tahapan ingatan, kerjasama kelompok, penyerapan kosakata, konsep hubungan kekeluargaan, pengendalian diri keterampilan pengambilan sudut pandang afeksi dan kognisi (Widyatmoko dkk., 2011:1). Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa metode *role play* adalah metode kegiatan bermain yang dapat mengungkapkan perasaan, imajinasi dan membuat anak berkemampuan sosial, dapat mengasah peningkatan penguasaan kosakata berbahasa melalui bermain pura-pura.

Erikson (dalam Depdiknas, 2004: 4) mengemukakan bahwa *role play* terbagi menjadi dua jenis *role play* yaitu *role play* makro yaitu dimana anak berperan sebagai pemainnya dan *role play* mikro dimana dalam memainkan peran melalui tokoh yang diwakili dengan benda-benda berukuran kecil. Sehingga dalam penelitian ini metode *role play* yang digunakan yaitu metode *role play* makro.

Menurut Hamalik (2008: 199) menjelaskan beberapa tujuan metode *role play* yaitu para siswa belajar dengan berbuat, belajar melalui peniruan, belajar melalui balikan yaitu pengamat mengomentari atau

menanggapi perilaku para pemain, dan belajar melalui pengkajian, penilaian, serta pengulangan.

Beberapa persyaratan yang dibutuhkan dalam metode *role play* (Salamah, 2012:12) yaitu diantaranya paling sedikit dua orang pemain, menentukan topik, membagi peran masing-masing, setiap pemain memahami dan menghayati perannya, mencari tempat yang ideal, mempersiapkan sarana permainan yang sederhana, membagi setting posisi masing-masing pemain, menentukan plot cerita yang didramatisasikan, memulai permainan, dan dilakukan 30 menit atau lebih secara berkelompok minimal dua kali dalam satu minggu. Adapun tahap-tahap metode *role play* menurut Shaftel (1967) diantaranya yaitu menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik, memilih partisipan atau peran, menyusun tahap-tahap peran, menyiapkan pengamat, pemeranan, diskusi dan evaluasi, pemeranan ulang, diskusi dan evaluasi tahap dua, dan terakhir membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan Taggart (Arikunto, 2006: 16) yang meliputi empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Proses perencanaan disesuaikan dengan tahapan metode *role play* dengan materi “Rasukan kula enggal”, “Sadayan Sosis”, “Tindak Kebun Binatang” dan “Pak Polisi” yang dilakukan dalam dua siklus. Teknik pengumpulan data penelitian menggunakan teknik observasi, unjuk kerja, dan dokumentasi.

Penelitian dilaksanakan pada bulan Januari-Maret tahun ajaran 2014-2015 di TK Binasiswa Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang selama empat kali pertemuan setiap siklus. Uji validitas

instrumen dalam penelitian ini dengan menggunakan dua *expert judgement* dengan keahlian ke-PAUD-an dan bahasa. Analisis data yang digunakan yaitu dengan analisis kuantitatif deskriptif. Indikator keberhasilan penelitian ini yaitu penelitian dikatakan berhasil apabila telah mencapai 25 % peningkatan dari kondisi semula sebelum subyek penelitiandikenai perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap awal penelitian dilakukan penilaian pra tindakan guna mengetahui kemampuan awal penguasaan kosakata bahasa Jawa. Hasil yang di dapatkan yaitu penguasaan kosakata bahasa Jawa mencapai 52,5%. Setelah dilakukan tindakan siklus 1 dengan metode *role play* yang dilakukan sebanyak 4 pertemuan dengan tema kegiatan materi “Rasukan kula enggal”, “Sadayan Sosis”, “Tindak Kebun Binatang” dan “Pak Polisi”, kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jawa menjadi 66,25% sehingga peningkatannya baru mencapai 13,75 %. Hal ini menunjukkan sudah ada peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jawa akan tetapi belum mencapai target yang diharapkan. Sehingga perlu diadakan tindakan selanjutnya untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jawa dengan melakukan tindakan siklus II. Setelah dilakukan tindakan siklus II kemampuan penguasaan kosakata menjadi 82,5%. Sehingga peningkatannya meningkat dari 13,75% menjadi 30 %. Hal ini menunjukkan hasil yang diharapkan sudah memenuhi target yang ditentukan. Sehingga penelitian dihentikan hanya sampai tindakan siklus II saja.

PENUTUP

Simpulan

Penguasaan kosakata bahasa Jawa dapat ditingkatkan melalui metode *role play*. Hal ini dapat dilihat dari kenaikan skor penguasaan kosakata bahas Jawa yang

diperoleh melalui metode *role play*. Data menunjukkan bahwa skor penguasaan kosakata bahasa Jawa pada pra tindakan 52,5%, akhir siklus I mencapai 66,25% , dan akhir siklus II mencapai 82,5%. Penguasaan kosakata mengalami kenaikan paling pesat terjadi pada siklus II.

Peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jawa melalui metode *role play* dilakukan melalui beberapa tahapan diantaranya yaitu menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik, memilih partisipan atau peran, menyusun tahap-tahap peran, menyiapkan pengamat, pemeranan, diskusi dan evaluasi, pemeranan ulang, diskusi dan evaluasi tahap dua, dan terakhir membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini, dapat diajukan beberapa saran kepada guru, lembaga PAUD, dan peneliti diantaranya.

1. Bagi guru, dalam upaya meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jawa pada anak dapat menggunakan metode *role play* dengan ide yang kreatif dan inovatif, sehingga pembelajaran lebih menarik.
2. Lembaga PAUD hendaknya menyediakan sarana pembelajaran yang memadai, mendukung, dan bervariasi untuk terciptanya kegiatan pembelajaran yang kreatif dan inovatif.
3. Kepada peneliti lain yang akan melakukan penelitian di bidang sejenis atau mereplikasi penelitian ini hendaknya memperhatikan keterbatasan-keterbatasan yang ada dalam penelitian ini sehingga hasil yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan.

DAFTAR PUSTAKA

Adiningsih, N.U. 2001. Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Rineka Cipta.

Anastasi,A., dan Urbina. 2003. *Tes Psikologi (Alih Bahasa: Robertus H. Imam)*. Jakarta: Indeks

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

Dardjowidjojo, S. 2003. *Psikolinguistik: Kajian Teoritik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Depdiknas, 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Leonard, Bloomfield. 1995. *Bahasa*. Jakarta.

Mashar, Riana. 2011. *Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Pengembangannya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Mulyasa, E.2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Rosda Karya

Sudjarwadi.1991. *Konggres Bahasa Jawa IV*. Jakarta.

Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.

SUPPORTIF LEADERSHIP TEACHING SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN PERILAKU POSITIF SISWA

Rasidi, Syarif Hidayat

Dosen, Mahasiswa, Universitas Muhammadiyah Magelang

rasidi@gmail.com, syarifhidayat22222@yahoo.com

Abstrak

Permendikbud No. 54 tahun 2013 tentang standar kompetensi lulusan menyebutkan bahwa lulusan sekolah dasar memiliki sikap perilaku yang mencerminkan sikap orang beriman, berakhlak mulia, berilmu, percaya diri, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial. Ini adalah perilaku positif pendidikan yang seharusnya tidak hanya *transfer of knowledge* tetapi juga *transfer of value*. Aplikasi *supportif leadership teaching* sebagai upaya meningkatkan perilaku positif siswa merupakan inovasi baru dalam dunia pendidikan. Inovasi yang dilakukan berkaitan dengan pembelajaran membangun dan menanamkan jiwa kepemimpinan serta karakter positif pada diri siswa, sehingga mereka memiliki kecerdasan intelektual dan emosional secara seimbang. Hal ini akan mendukung upaya pencapaian tujuan pendidikan secara holistik yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Tujuan kajian ini yaitu menanamkan etika kepemimpinan *supportif*, yaitu dukungan positif guru terhadap siswa. Pemberdayaan *active learning* mengarahkan aktivitas mandiri, dengan pembelajaran bermakna. Proses dilakukan dengan menanamkan nilai positif, diintegrasikan dengan *student center learning approach*. Ini bermanfaat untuk mengembangkan potensi siswa menjadi manusia yang relegius, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Kata Kunci: *supportif leadership teaching*, perilaku positif, tujuan pembelajaran

PENDAHULUAN

Pendidikan di Sekolah Dasar perlu adanya landasan spiritual di dalamnya. Mengingat bahwa tidak sedikit siswa dalam pembelajaran kurang percaya diri dengan kemampuan yang dimiliki diri sendiri. Hal ini membuat siswa beranggapan bahwa bekerja sama dalam hal apapun dapat dilakukan dengan bebas. Hal ini misalnya, pada akhirnya siswa menganggap bahwa dalam pendidikan, proses belajar dan pembelajaran hanyalah membicarakan soal nilai, dimana asumsi siswa bahwa sekolah itu hanya untuk mendapatkan nilai yang baik dan sempurna.

Sugesti dari guru, orang tua ataupun teman, dapat mempengaruhi siswa untuk terus berfikir bahwa sekolah untuk nilai saja.

Akibatnya, tidak sedikit siswa yang pada akhirnya melakukan hal-hal kecurangan seperti: mencontek saat ulangan, membuat contekan, bekerja sama dengan teman disaat ujian berlangsung, dan juga membeli kunci jawaban untuk ujian. Hal itu semata-mata hanya supaya siswa dapat mendapat nilai yang sempurna, dan menghiraukan tujuan sesungguhnya adalah sekolah untuk pendidikan dengan berbagai ilmu untuk kehidupan.

Kasus ini hendaknya dapat menjadi perhatian khusus bagi pemerintah, untuk mengembalikan sistem pendidikan yang murni. Bahwa tak selamanya siswa bersekolah hanya untuk mendapatkan nilai semata,

namun ada hal yang lebih penting yaitu Ilmu pengetahuan .

Oleh karena itu, perlu diadakannya pembelajaran dengan landasan spiritual, mengubah pola pikir peserta didik, memberikan pengertian kepada orang tua dan guru, untuk tidak memberikan sugesti nilai sempurna adalah hal utamadalam sekolah. Ada hal yang lebih penting dalam pendidikan yang harus dicapai dalam suatu pembelajaran, yaitu Ilmu Pengetahuan yang selamanya akan kekal dan abadi. Ini mendasari perlunya kajian lebih mendalam tentang *Supportif leadership teaching* khususnya di Sekolah Dasar.

Tujuan dari kajian ini ini antara lain:

1) Untuk mengimplementasikan *Integrated Spriritual Learning* proses pembelajaran; 2) Untuk meningkatkan kompetensi afektif peserta didik; dan 3) Mengembangkan sikap moral dan spiritual dalam proses pembelajaran. Manfaat dari kajian ini antara lain: 1) Bagi penulis: terealisasi ide-ide kreatif yang dimiliki; 2) Bagi instansi pendidikan: memberikan inovasi pembelajaran di Sekolah Dasar yaitu memberikan fasilitas kepada siswa untuk mengembangkan kompetensi afektif (sikap dan keterampilan sosial) khususnya sikap spiritual; dan 3) Bagi pemerintahan: memberikan masukan untuk menambah inovasi baru dalam penyusunan kurikulum pendidikan.

PEMBAHASAN

Permasalahan Pelaksanaan Ujian dalam Pendidikan Mencontek sepertinya sudah menjadi kebiasaan sebagian pelajar dari mulai siswa SD sampai mahasiswa. Cara menconteknya pun semakin lama semakin beragam dan canggih. Kalau di zaman dulu contekan hanya ditulis di kertas kecil atau di buat coretan di atas meja. Sekarang contekan cukup dikirim melalui SMS (*Short Message services*). Bukan hanya ulangan harian, semesteran bahkan ujian nasional pun tidak

luput dari upaya contekan mencontek. Parahnya lagi ditingkat mahasiswa, skripsi yang dia buat pun hasil mencontek. Padahal mencontek punya dampak buruk bagi pelakunya.

Dampak buruk perilaku negatif dalam pendidikan. Mencontek memiliki dampak buruk diantaranya yaitu: 1) *Malas belajar*. Orang yang suka mencontek tidak akan punya motivasi belajar yang tinggi. Mereka justru semakin malas belajar dan mengandalkan contekan ketika menghadapi ujian. Akibatnya sangat jelas, pelajar dan mahasiswa seperti ini mungkin bisa dapat nilai bagus tapi pasti tidak bisa menguasai ilmu yang seharusnya mereka tahu. 2) *Biasa bohong*. Mencontek memerlukan kebohongan untuk mensukseskan misinya. Orang yang biasa mencontek akan biasa pula berbohong. Mereka menjadi orang yang terbiasa tidak jujur kepada diri sendiri dan orang lain. Tentu kebiasaan bohong ini akan sangat berbahaya karena mereka bisa menjadi orang yang tidak dipercaya perkataan dan perbuatannya. 3) *Menghalalkan segala cara*. Apapun akan dilakukan oleh orang yang biasa mencontek. Mereka akan mencari segala macam cara agar bisa mencontek dengan sukses. Cara halus dan kasar pun akan mereka lakukan. Bahayanya sikap menghalalkan segala cara ini bisa menjadi kebiasaan. 4) *Menular*. Ada yang mengibaratkan mencontek itu dengan penyakit yang bisa menular ke semua orang. Jika melihat teman sekelasnya bisa mencontek, tetangga kiri dan kanannya pun pasti akan mengikuti. Kebiasaan buruk ini pun menular dan menyebar ke seantero kelas. Bahkan bisa juga menular ke kelas lain. 5) *Tidak percaya diri*. Tukang nyontek itu orang yang tidak percaya diri. Semakin sering dia mencontek, semakin berkurang rasa percaya dirinya kalau dia bisa mengerjakan sendiri. Setiap orang sebenarnya memiliki kemampuan untuk menerima pelajaran. Sayangnya sebagian orang ada yang malas menggunakan kemampuannya itu.

Dampak buruk mencontek lebih besar dari itu sebenarnya. Perilaku mencontek dengan segala dampak buruknya bisa menjadi kebiasaan di luar sekolah atau kampus. Mereka akan menjadi orang yang malas, suka bohong, menghalalkan segala cara, tidak percaya diri dan menjadi contoh yang buruk bagi teman-temannya. Jika penumpang menghirup toksin ini pada level tinggi (high level benzene) dapat mengakibatkan kematian, sedangkan menghirup low level benzene dapat menyebabkan kantuk, pusing, sakit kepala, kebingungan, dan ketidak-sadaran. Dalam waktu panjang efeknya bisa menyebabkan kerusakan pada sumsum tulang dan dapat menyebabkan penurunan sel darah merah, yang mengarah ke anemia. Hal ini juga dapat menyebabkan pendarahan yang berlebih dan menurunkan sistem kekebalan, meningkatkan peluang infeksi, menyebabkan leukimia dan lainnya yang terkait dengan kanker darah dan pra-kanker dari darah. Benzene adalah toksin yang menyerag hati, ginjal, paru-paru, jantung, otak, dan dapat menyebabkan kerusakan kromosomal. Benzene adalah racun yang berbahaya karena tubuh kita sulit untuk mengeluarkan jenis racun ini.

Review permasalahan yang diteliti yaitu: Milner, (2005: 838) dalam penelitiannya mendapatkan konklusi: *"Four reasons are often theorized for the existence of these institutions: (1) constraining the great powers, (2) providing information and reducing transaction costs, (3) facilitating reciprocity, and (4) promoting reform in domestic politics"*. Empat alasan sering berteori keberadaan lembaga tersebut: (1). membatasi kekuasaan besar, () memberikan informasi dan mengurangi biaya transaksi, (3) memfasilitasi timbal balik, dan (4) mempromosikan reformasi politik dalam negeri. Hal ini didukung oleh Winston, (2007:12).

All managers participate in regularly scheduled "listening forums" where senior leaders convene with small groups of TD partners in

breakfast and lunch meetings every other week. Through these venues, each of 1,400 employees has an opportunity to share their views and suggestions with senior management at least once every two years.

Semua manajer berpartisipasi dalam di-jadwalkan secara rutin " mendengarkan forum " di mana pemimpin senior mengadakan dengan kelompok-kelompok kecil dari mitra TD di sarapan dan makan siang pertemuan setiap minggu . Melalui tempat ini , masing-masing 1.400 karyawan memiliki kesempatan untuk berbagi pandangan dan saran dengan manajemen senior setidaknya sekali setiap dua tahun.

Sikap solidaritas remaja dibagi menjadi dua hal, yaitu solidaritas yang positif dan solidaritas negatif, jika solidaritas ditanggapi secara positif oleh remaja sekarang maka dampaknya akan baik sekali untuk perkembangan kehidupan sosial mereka di masa yang akan datang. Tetapi jika sikap solidaritas ini sudah menyimpang dari arti yang sebenarnya inilah yang membuat sikap solidaritas itu sendiri menjadi negatif. Melihat fenomena ini kita juga sering melihat para siswa di sekolah misalnya pada saat ujian berlangsung mereka membantu temannya dengan cara memberikan jawaban dengan alasan bahwa itu merupakan sikap solidier. Biasanya bila siswa tidak memberi jawaban pada siswa lain yang bertanya, siswa tersebut sering diberi julukan pelit, tidak solidier. Namun siswa tersebut juga merasa serba salah, bagaimanapun bila seperti ini artinya siswa tersebut sudah berbuat curang. Oleh karena itu perlu adanya konsep tentang pembelajaran yang integratif melalui konsep pembelajaran yang mampu mnembuat anbak secara mandiri belajar dan jujur dalam ujian. Konsep ini bisa dilakukan melalui integrasi konsep pembelajaran dengan basis spiritual yang disebut dengan supportif leadership teaching. Program ini melibatkan abanyak pihak dan persiapan.

Solusi Permasalahan yang Direncanakan

Dari hasil penelusuran pustaka yang kami pahami, pihak yang sangat berpengaruh dalam kemajuan pribadi anak dalam berbagai aspek adalah guru, siswa, kepala sekolah, orang tua, masyarakat. Keterlibatan guru dalam program ini yaitu bahwa guru tidak mengekang atau me-mainset siswa bahwa hasil belajar tidak hanya kognitif tetapi perlu adanya aspek spiritual. Aspek spiritual dalam proses pendidikan formal yaitu di sekolah yang dilaksanakan oleh guru tidak hanya menanyakan hasil belajar (nilai) yang didapat siswa melainkan pemberian pengertian kepada siswa bahwa aspek afektif juga menunjang proses keberhasilan siswa.

Keterlibatan **siswa** dalam program ini bahwa siswa harus diberikan suatu pemahaman atau pegangan moral yang konkrit dan membuktikan kebenaran dari suatu pemahaman itu. Dalam hal ini hal yang perlu ditanamkan kepada siswa adalah bahwa apa yang dilakukan siswa dalam hal apapun tidak hanya dilihat oleh pihak yang terlibat dalam proses pendidikan melainkan oleh Tuhan yang maha mengetahui segala sesuatu yang dilakukan oleh hambaNya.

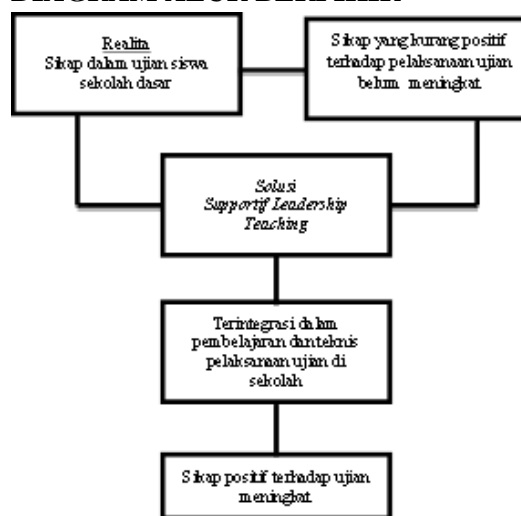
Keterlibatan **kepala sekolah** dalam program ini yaitu bahwa kepala sekolah harus merancang suatu program yang dapat memacu siswa untuk berlaku positif. Misalnya dalam bidang pendidikan yang terintegrasi oleh adanya landasan spiritual disetiap program sekolah yang direncanakan.

Keterlibatan **orang tua** dalam program *Supportif leadership teaching* adalah menanamkan perilaku spiritual sejak dini dari hal yang kecil, misalnya menanamkan kejujuran dalam diri anak, sikap toleransi, kerjasama, percaya diri, tanggung jawab, disiplin, teliti, dan yang terpenting adalah penanaman orang tua dalam hal memberi pengertian kepada anak bahwa sebaik-baiknya hasil adalah yang berasal dari usahanya sendiri dan tidak semata-mata dilihat dari

hasilnya tetapi juga menekankan pada proses pemerolehannya. Orang tua juga mempunyai kewajiban untuk memberikan nasihat, peringatan kepada anak agar tetap disiplin dan mematuhi peraturan yang sudah ditentukan dalam keluarga.

Pihak terakhir yang terlibat dalam program ini adalah masyarakat. **Masyarakat** dalam hal ini adalah tokoh-tokoh masyarakat yang berpengaruh terhadap lingkungan siswa. Faktor lingkungan sangat berpengaruh terhadap perkembangan karakteristik anak. Dalam lingkungan masyarakat yang positif maka secara tidak langsung akan membentuk karakteristik positif pada anak, begitu juga sebaliknya apabila lingkungan masyarakatnya negatif maka juga akan berpengaruh pada karakteristik negatif anak. Seluruh elemen masyarakat harus bekerjasama dalam pembentukan lingkungan yang positif. Program masyarakat dalam hal ini diantaranya membuat program jam belajar untuk seluruh anggota masyarakat yang masih menempuh pendidikan, misalnya program jam belajar itu dilaksanakan mulai pukul 19.00-21.00. Selain itu semua elemen masyarakat mempunyai wewenang untuk mengingatkan, menegur anak yang pulang tidak tepat waktu.

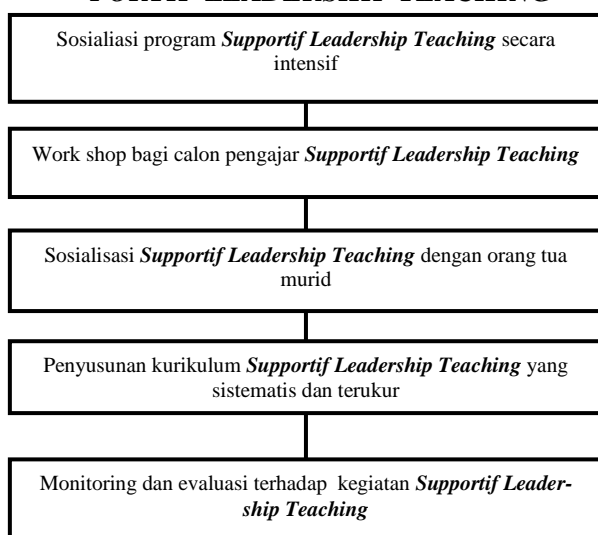
DIAGRAM ALUR BERPIKIR



Gambar1. Rasionalisasi *supportif leadership teaching*

Berdasarkan diagram diatas tentang alur berfikir siswa dapat diartikan bahwa keadaan atau fakta yang terjadi saat ini kebanyakan siswa masih belum mempunyai sikap percaya diri terhadap kemampuan yang dimilikinya, sehingga anak cenderung mencontek yang membuat siswa menjadi malas. Oleh karena itu, sebagai guru dapat melakukan pemahaman bahwa hal tersebut tidaklah baik, nilai hasil belajar tidak hanya dari kognitif saja akan tetapi juga afektifnya, dengan demikian sikap positif tertanam pada diri siswa.

LANGKAH IMPLEMENTASI SUPPORTIF LEADERSHIP TEACHING



Gambar 2. Implementasi *Supportif Leadership Teaching*

Dari diagram diatas dapat diartikan bahwa langkah implementasi supportif leadership teaching merupakan satu kesatuan. Dalam kegiatan tersebut dilakukan dengan sosialisasi dengan pihak-pihak yang terkait. Pelaksanaannya di lakukan dengan kegiatan work shop bagi calon pendidik supaya lebih paham tentang apa itu *Supportif Leadership Teaching*. Selanjutnya membuat penyusunan kurikulum tentang *Supportif Leadership Teaching* supaya dapat terealisasi dalam dunia pendidikan. Dalam langkah akhir kegiatan diadakan monitoring dan evaluasi

yang di mana dapat memperbaiki dan meningkatkan tujuan yang telah ditentukan.

PENUTUP

Inti Kajian

Sikap negatif dalam ujian di Sekolah Dasar perlu ditanggulangi dengan konsep pembelajaran yang terintegrasi yang mendidik. Kajian implementasi *Integrated Spiritual Learning* memberikan garis besar dalam pembelajaran yang konstruktif untuk membangun sikap positif terhadap ujian. Kajian ini menerapkan pembelajaran dengan perencanaan dan pelaksanaan nilai – nilai spiritual dalam setiap proses pembelajaran. Kajian ini menggunakan pembelajaran sebagai sarana membangun persepsi positif terhadap ujian. Kajian melalui beragam metode dan teknik pembelajaran ini akan mengurangi sifat dan pandangan siswa tentang solidaritas. Harapannya siswa akan mempunyai solidaritas yang positif terhadap ujian. Kajian yang diusulkan ini tidak mengganggu pembelajaran, baik pembelajaran di dalam atau di luar kelas. Kajian ini akan memperkuat dan mendukung pembelajaran dengan perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan tindak lanjut khususnya di aspek afektif siswa.

Teknik Implementasi Kajian

Langkah-langkah implementasi dalam untuk mewujudkan kajian *integrated spiritual learning* dalam proses pembelajaran ini antara lain: 1) Adanya kemauan sekolah yang ingin mengimplementasikan *integrated spiritual learning*. 2) Adanya sosialisasi program *integrated spiritual learning* secara intensif; 3) Adanya sosialisasi *integrated spiritual learning* yaitu kerjasama antara keseluruhan pihak-pihak yang berpengaruh terhadap aspek spiritual anak. 4) Penyusunan perencanaan program sekolah yang terintegrasi dengan adanya aspek spiritual pada setiap mata pelajaran atau program sekolah. 5) Adanya monitoring dan evaluasi

terhadap kegiatan *integrated spriritual learning*.

Prediksi keberhasilan kajian

Inovasi pembelajaran yang terintegrasi dengan aspek spiritual ini mampu menciptakan nuansa pembelajaran yang lebih optimal. Hal ini akan menanamkan karakteristik yang baik atau positif pada siswa. Beberapa diantaranya yaitu meningkatnya kepercayaan diri pada siswa, kemampuan mengendalikan diri secara optimal, kemampuan pemahaman tentang pentingnya aspek spiritual dalam pemerolehan nilai, dan mampu menunjukkan sikap atau perilaku yang positif dalam berbagai aspek kehidupan utamanya dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Baharuddin. 2009. Pendidikan dan Psikologi Perkembangan. Yogyakarta: Ar-RuzzMedia.
- Desmita. 2010. Psikologi Perkembangan Peserta Didik. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Diunduh pada <http://dampak-buruk-menyontek.blogspot.com/> pada tanggal 27 Maret 2015 pada pukul 15.30 WIB.
- Diunduh pada <http://suciamelya.blogspot.com/2013/01/budaya-mencontek-dikalangan-sekolah.html> pada tanggal 27 Maret 2015 pukul 15.00 WIB.
- John W, santrock. 2007. Perkembangan Anak. Jakarta: Erlangga.
- Milner, Helen V.(2005): Globalization, Development, and International Institutions. *Normative and Positive Perspectives*. December 2005 Vol. 3/No. 4

Muhammad, Zein. 1987. Pendidikan Islam Tinjauan Filosofis. Yogyakarta: IAIN Sunan Kalijaga.

Said, Hawwa. 2006. Pendidikan Spiritual. Yogyakarta: Mitra Pustaka.

Winston, Bruce E. 2007. Regent University *Spiritual Leadership as an Integrating Paradigm for Servant Leadership: In Integrating Spirituality and Organizational Leadership*. Texas: Tarleton State University.

STRATEGI PEMBELAJARAN KOOPERATIF JIGSAW UNTUK MENUNTASKAN HASIL BELAJAR MAHASISWA PGMI FAI UNISMA PADA POKOK BAHASAN FISILOGI TUMBUHAN

Faridatul Qomariyah

Dosen PGMI Universitas Islam Malang

fqomariyah@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini mengkaji strategi pembelajaran kooperatif Jigsaw dalam menuntaskan hasil belajar mahasiswa PGMI pada pokok bahasan fisiologi tumbuhan. Pokok bahasan fisiologi tumbuhan terdiri atas delapan subpokok bahasan yang bersifat teoritis. Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas dengan melibatkan 30 mahasiswa PGMI semester II Fakultas Agama Islam Universitas Islam Malang. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dua siklus. Instrumen penelitian adalah lembar penilaian produk, lembar penilaian proses, dan angket respon mahasiswa. Untuk melihat persentase ketuntasan hasil belajar mahasiswa dihitung dengan membagi jumlah mahasiswa yang tuntas belajar dengan jumlah seluruh mahasiswa kemudian dikalikan seratus persen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi pembelajaran kooperatif Jigsaw dapat menuntaskan hasil belajar mahasiswa.

Kata Kunci: strategi pembelajaran, kooperatif jigsaw, dan hasil belajar

PENDAHULUAN

Dalam rangka memperbaiki kualitas pendidikan dilakukan upaya-upaya pembaharuan untuk menangani masalah-masalah yang terjadi selama ini, seperti rendahnya nilai mahasiswa, serta rendahnya minat belajar mahasiswa. Berdasarkan nilai UTS IPA 1 (Biologi) ditemukan masih mata kuliah (mendapat nilai D). pembelajaran dengan metode presentasi kelompok belum menunjukkan hasil yang baik. Mahasiswa masih belum bisa aktif dengan metode presentasi kelompok. Mereka cenderung pasif mendengarkan pemaparan dan tidak ada keinginan untuk menyampaikan hal-hal yang belum dipahami padahal Biologi membutuhkan pemahaman mendalam terkait dengan banyaknya istilah dan juga banyaknya materi yang harus dikuasai dalam waktu yang singkat.

Praktik pembelajaran seperti di atas diusulkan untuk diperbaiki dan pelaksanaan proses pembelajaran seperti itu belum

banyak mahasiswa yang tidak bisa menjawab dengan benar. Dari 30 mahasiswa yang mengikuti tes nilai rata-rata UTS adalah 57. Nilai tersebut mendekati ambang batas minimal nilai C (nilai $C \geq 55$ hingga 69). Artinya mahasiswa mendekati nilai ketidakkulusan

menunjukkan hasil yang maksimal yang dicapai oleh mahasiswa. Tingkat penguasaan mahasiswa terhadap materi biologi masih rendah. Dengan situasi seperti ini dosen harus dapat mengambil suatu tindakan guna menyiasati apa yang terjadi di kelas. Dosen harus dapat mengubah pendekatan, strategi dan metode yang bervariasi dalam menyampaikan materi agar kemampuan mahasiswa dalam menemukan konsep-konsep serta pemahaman tentang materi biologi semakin meningkat.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang ada, penulis mencoba menawarkan

penyelesaiannya dengan penerapan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, karena selama ini pembelajaran kooperatif tipe jigsaw diindikasikan mampu menjadikan peserta didik aktif terlibat dalam pembelajaran sehingga mereka mendapatkan pemahaman yang mendalam dan pada akhirnya menyebabkan mahasiswa mendapatkan nilai yang tuntas.

Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan salah satu langkah yang dapat diambil agar pembelajaran tidak terkesan pasif. Salah satu yang khas dari pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah melibatkan semua mahasiswa untuk bertanggungjawab memahami materi bagi diri sendiri dan memahamkannya pada orang lain. Sebagai bandingan, pendekatan pembelajaran presentasi kelompok hanya mengaktifkan beberapa mahasiswa saja.

Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw merupakan salah satu jenis pembelajaran kooperatif dimana mahasiswa membentuk kelompok yang bertanggungjawab dari materi yang ditugaskan dosen kemudian mahasiswa mengajarkannya kepada anggota lain dalam kelompoknya. Konsep jigsaw merupakan pembelajaran tutor sebaya. Pembelajaran jigsaw diharapkan dapat meningkatkan mahasiswa untuk bertanggungjawab terhadap tugas yang diberikannya.

Model jigsaw pada hakekatnya model pembelajaran kooperatif yang berpusat pada mahasiswa. Mahasiswa mempunyai peran dan tanggung jawab besar dalam pembelajaran. Dosen berperan sebagai fasilitator dan motivator. Tujuan model Jigsaw ini adalah untuk mengembangkan kerja tim, ketrampilan belajar kooperatif dan penguasaan pengetahuan secara mendalam yang tidak mungkin diperoleh mahasiswa apabila mahasiswa mempelajari materi secara individual. Dalam metode Jigsaw ini mahasiswa dibagi menjadi dua

kelompok yaitu “kelompok awal” dan “kelompok ahli”. Setiap mahasiswa yang ada dalam “kelompok awal” memilih satu bagian dalam sebuah unit pembelajaran yang mereka inginkan. Mahasiswa dalam “kelompok awal” ini kemudian dibagi lagi untuk masuk kedalam “kelompok ahli” untuk mendiskusikan unit yang mereka pilih bersama mahasiswa dari kelompok awal lain yang memilih unit yang sama. Mahasiswa kemudian kembali ke “kelompok awal” untuk menyampaikan materi hasil diskusi di “kelompok ahli” pada siswa “kelompok awal”. Dalam konsep ini mahasiswa harus bisa mendapat kesempatan dalam proses belajar supaya semua pemikiran mahasiswa dapat diketahui.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti mengambil judul “Strategi Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Untuk Menuntaskan Hasil Belajar Mahasiswa Pgmi Fai Unisma Pada Pokok Bahasan Fisiologi Tumbuhan”.

KAJIAN PUSTAKA

1. Pengertian Belajar

Belajar adalah perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia setelah belajar secara terus menerus, bukan hanya disebabkan oleh proses pertumbuhan saja. Gagne berkeyakinan, bahwa belajar dipengaruhi oleh faktor dari luar diri dan faktor dalam diri dan keduanya saling berinteraksi. Dalam teori psikologi konsep belajar Gagne ini dinamakan perpaduan antara aliran behaviorisme dan aliran instrumentalisme.

2. Teori Belajar Konstruktivis

Konstruktivis bukan merupakan satu teori yang baru dalam bidang pendidikan. Pengaruh konstruktivis dalam era teknologi maklumat dan komunikasi ini semakin kuat. Teori ini bertitik tolak daripada pandangan behavioris yang mengkaji perubahan

tingkahlaku sehingga kepada kognitivism yang mengkaji tentang cara manusia belajar dan memperoleh pengetahuan yang menekankan perwakilan mental.

Konstruktivis adalah salah satu filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan kita adalah konstruksi kita sendiri. Pandangan konstruktivis dalam pembelajaran mengatakan, bahwa anak-anak diberi kesempatan agar menggunakan strateginya sendiri dalam belajar secara sadar, sedangkan guru yang membimbing siswa ke tingkat pengetahuan yang lebih tinggi (Slavin, 1994; Abruscato, 1999).

3. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan faham konstruktivis. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran.

Prinsip-prinsip pembelajaran kooperatif (Wina, 2014):

- a. Prinsip ketergantungan positif (*positive interdependence*)

Dalam pembelajaran kelompok, keberhasilan suatu penyelesaian tugas sangat tergantung kepada usaha yang dilakukan setiap anggota kelompoknya. Oleh sebab itu, perlu disadari oleh setiap anggota kelompok keberhasilan penyelesaian tugas kelompok akan ditentukan oleh kinerja masing-masing anggota.

- b. Tanggung jawab perseorangan

Prinsip ini merupakan konsekuensi dari prinsip yang pertama. Oleh karena keberhasilan kelompok tergantung pada setiap anggotanya, maka setiap anggota kelompok harus memiliki tanggung jawab sesuai dengan tugasnya. Setiap anggota harus memberikan yang terbaik untuk keberhasilan kelompoknya.

- c. Interaksi tatap muka.

Pembelajaran kooperatif memberi ruang dan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka saling memberikan informasi dan saling membelajarkan. Interaksi tatap muka akan memberikan pengalaman yang berharga kepada setiap anggota kelompok untuk bekerja sama, menghargai setiap perbedaan, memanfaatkan kelebihan masing-masing anggota, dan mengisi kekurangan masing-masing.

- d. Partisipasi dan komunikasi

Pembelajaran kooperatif melatih siswa untuk dapat mampu berpartisipasi aktif dan berkomunikasi. Kemampuan ini sangat penting sebagai bekal mereka dalam kehidupan di masyarakat kelak.

4. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif

Urutan langkah-langkah perilaku dosen menurut model pembelajaran kooperatif (Majid, 2013: 179) sebagaimana terlihat pada Tabel 1.

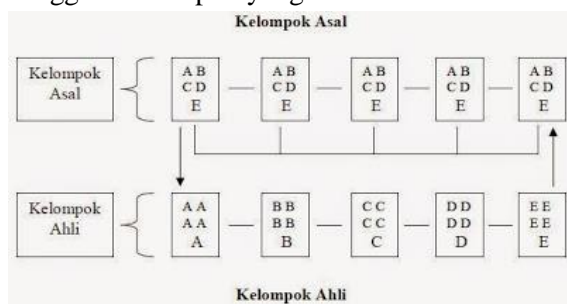
Tabel 1 Sintaks Pembelajaran Kooperatif

Fase	Tingkahlaku Dosen
Fase 1: Menyampaikan tujuan dan memotivasi mahasiswa	Dosen menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar
Fase 2: Menyajikan informasi	Dosen menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan

Fase 3: Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar	caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien
Fase 4: Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Dosen membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka
Fase 5: Evaluasi	Dosen mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya
Fase 6: Memberikan penghargaan	Dosen mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok

5. Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw

Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw merupakan model pembelajaran kooperatif, dengan siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4–6 orang secara heterogen dan bekerjasama saling ketergantungan yang positif dan bertanggung jawab atas ketuntasan bagian materi pelajaran yang harus dipelajari dan menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompok yang lain .



Gambar 1. Ilustrasi Kelompok Jigsaw

Pada model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, terdapat kelompok asal dan kelompok ahli”. Kelompok asal, yaitu kelompok induk siswa yang beranggotakan

siswa dengan kemampuan, asal, dan latar belakang keluarga yang beragam. Kelompok asal merupakan gabungan dari beberapa ahli. Kelompok ahli, yaitu kelompok siswa yang terdiri dari anggota kelompok asal yang berbeda yang ditugaskan untuk mempelajari dan mendalami topik tertentu dan menyelesaikan tugas-tugas yang berhubungan dengan topiknya untuk kemudian dijelaskan kepada anggota kelompok asal (Arends, 2001)

Untuk pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, disusun langkah-langkah sebagai berikut; (1) pembagian tugas, (2) pemberian lembar ahli, (3) mengadakan diskusi, (4) mengadakan kuis. Adapun rencana pembelajaran kooperatif tipe jigsaw ini diatur secara instruksional sebagai berikut (Slavin, 1995):

- Membaca: siswa memperoleh topik-topik ahli dan membaca materi tersebut untuk mendapatkan informasi.
- Diskusi kelompok ahli: siswa dengan topik-topik ahli yang sama bertemu untuk mendiskusikan topik tersebut.
- Diskusi kelompok: ahli kembali ke kelompok asalnya untuk menjelaskan topik pada kelompoknya.
- Kuis: siswa memperoleh kuis individu yang mencakup semua topik.
- Penghargaan kelompok: penghitungan skor kelompok dan menentukan penghargaan kelompok.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas adalah bagaimana sekelompok dosen dapat mengorganisir kondisi praktek pembelajaran mereka dan belajar dari pengalaman mereka sendiri. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan

terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Suharsimi, 2007).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua siklus. Pembagian siklus didasarkan pada materi yang akan dilaksanakan, dimana setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflecting*). Selanjutnya disusunlah prosedur penerapan sebagai berikut:

a. Tahap perencanaan (*planning*)

Tahap perencanaan meliputi kegiatan sebagai berikut:

- 1) Menyusun silabus dan SAP dengan materi fisiologi hewan.
- 2) Menyiapkan instrumen-instrumen pengambilan data, yaitu lembar latihan soal-soal untuk tes akhir pada siklus I.
- 3) Mempersiapkan sumber, alat peraga, dan media pembelajaran.
- 4) Menyiapkan alat evaluasi yang berupa tes tertulis.

b. Tahap Tindakan (*Acting*)

- 1) Pembelajaran pada siklus ini terdiri dari dua kali pertemuan dengan pertemuan terakhir digunakan untuk memberikan uji akhir pada siklus.
- 2) Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw sesuai dengan SAP
- 3) Dosen memberikan tindakan belajar dengan kelompok diskusi.
- 4) Dosen mengkondisikan siswa dengan membagi siswa menjadi 4-5 kelompok.
- 5) Dosen membimbing diskusi kelas
- 6) Dosen mereview materi yang telah dipelajari.
- 7) Melakukan penilaian tes akhir siklus
- 8) Membuat dokumentasi kegiatan belajar mengajar

c. Tahap Pengamatan (*Observation*)

Dalam penerapan ini, pengamatan atau observasi dilakukan peneliti untuk mengamati dan mencatat proses pembelajaran yang berlangsung dan keaktifan siswa selama pembelajaran.

d. Refleksi (*Reflecting*)

Dalam penerapan ini, refleksi yang akan dilakukan peneliti adalah mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dari hasil pengamatan tiap siklus untuk menentukan keberhasilan dan tidak keberhasilan dari tindakan tersebut. Jika belum berhasil maka dilanjutkan pada siklus selanjutnya.

PEMBAHASAN

Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw sangat mendorong mahasiswa untuk berperan aktif dalam belajar. Pada awal pembelajaran mahasiswa di setiap kelompok asal membagi pokok bahasan pada tiap anggota untuk didiskusikan di kelompok ahli. Setelah diskusi kelompok ahli selesai, mahasiswa kembali ke kelompok asal untuk mentransfer pengetahuan ke kelompok masing-masing. Pada tahap pentransferan ilmu pengetahuan pada kelompok asal masing-masing anggota memiliki peran yang sama dalam belajar. Semua anggota kelompok memiliki kedudukan yang sama penting. Masing-masing memiliki pengetahuan yang harus di transfer kepada yang lain. Pada tahap ini aktivitas yang menonjol adalah kemampuan masing-masing anggota untuk menyampaikan pengetahuan yang dipelajari.

Kemp dalam Wena (2012: 189) menyatakan aktifnya siswa dalam kegiatan pembelajaran akan meningkatkan hasil pembelajaran dan retensi siswa serta kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran oleh rekan sebaya (*peer*

teaching) melalui pembelajaran kooperatif jigsaw ternyata lebih efektif daripada pembelajaran oleh pengajar hal ini bisa dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Belajar Mahasiswa

No	Nama Mahasiswa	Nilai	
		Siklus I	Siklus II
1	TF	73	75
2	KR	53	83
3	SAR	93	93
4	SS	83	85
5	JN	55	74
6	PIN	88	85
7	THK	68	74
8	SR	50	69
9	RA	48	78
10	MUK	50	75
11	MDP	95	92
12	NB	53	60
13	RK	50	56
14	AA	85	91
15	CM	83	88
16	SF	70	75
17	ANF	73	70
18	MSY	48	55
19	NRZ	55	59
20	NJ	90	67
21	ASN	75	83
22	FAA	65	77
23	MT	70	82
24	DAI	30	59
25	ME	45	61
26	IF	71	80
27	RJ	70	75
28	UH	15	55
29	LF	50	80
30	ARR	53	65
Rata-rata Nilai		63	74
Persentase ketuntasan belajar		60%	100%

Berdasarkan data di atas, pada siklus I ketuntasan hasil belajar mahasiswa adalah 60%. Artinya masih terdapat 40% mahasiswa yang belum tuntas (mendapat nilai D atau E). Nilai rata-rata mahasiswa pada siklus I adalah

63, sedangkan nilai rata-rata UTS mahasiswa adalah 57 sebagaimana yang telah disebutkan pada bagian awal laporan ini. Hal ini menunjukkan bahwa nilai hasil belajar mahasiswa pada siklus I sudah cukup baik dan mengalami peningkatan 8%. Materi fisiologi tumbuhan berisi materi narasi dan deskripsi sehingga tepat menggunakan strategi kooperatif jigsaw sebagaimana yang dinyatakan Slavin (2005:237) bahwa jigsaw dapat digunakan pada materi yang berbentuk narasi tertulis.

Tahap refleksi dilakukan oleh peneliti setelah melakukan analisis pada siklus I. Berdasarkan analisis pada nilai mahasiswa, observasi, dan catatan lapangan, ditemukan beberapa kekurangan dan kelebihan yang ada pada siklus I sebagai berikut:

Kekurangan dan kendala yang ditemukan

- 1) Kurang jelasnya mahasiswa dalam menjelaskan materi ke kelompok asal, mahasiswa masih terlihat ragu-ragu dan kurang berani dalam menjelaskan karena kurang aktifnya mereka di kelompok ahli yang menyebabkan pemahaman mereka tidak mendalam.
- 2) Belum terlihat kerja sama antar mahasiswa saat diberikan tugas kelompok untuk berdiskusi di kelompok ahli, mahasiswa masih mengandalkan mahasiswa lain yang pintar untuk menjelaskan bahan diskusi.

Kelebihan pembelajaran pada siklus I

- 1) Pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw membuat suasana yang menyenangkan dalam belajar.
- 2) Mahasiswa mulai terbiasa untuk aktif terlibat dalam berdiskusi dan merasa bertanggungjawab dengan apa yang didiskusikan di kelompok ahli.

Berdasarkan tes akhir siklus I diperoleh persentase ketuntasan hasil belajar mahasiswa mencapai 60% . Sehingga perlu dilakukan tindakan siklus kedua untuk

meningkatkan persentase ketuntasan hasil belajar mahasiswa. Dengan adanya refleksi pada siklus I diharapkan berbagai permasalahan yang timbul di dalam kelas dapat diatasi pada siklus II sebagai perbaikan tindakan.

Berikutnya pada siklus II, ketuntasan hasil belajar mahasiswa adalah 100%. Nilai rata-rata mahasiswa pada siklus II adalah 74 (B), sedangkan nilai rata-rata mahasiswa pada siklus II adalah 63 (C). Hal ini menunjukkan bahwa nilai hasil belajar mahasiswa pada siklus II sudah baik dan mengalami peningkatan 40%. Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat meningkatkan rasa tanggung jawab mahasiswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Mahasiswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengerjakan materi tersebut pada anggota kelompoknya yang lain, sehingga pengetahuannya jadi lebih mendalam dan bertambah luas. Hal ini menyebabkan mahasiswa mampu menyelesaikan tes akhir siklus dengan baik dan meningkatkan nilai mereka yang selama ini masih rendah. Selain itu, pembelajaran kooperatif juga membiasakan mahasiswa untuk menerima keragaman dan menjalin hubungan sosial yang baik dalam hubungan dengan belajar, serta dapat meningkatkan kerja sama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan.

Selama proses pembelajaran pada siklus II ini dosen sudah menunjukkan peningkatan dalam menerapkan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, terlihat dari nilai rata-rata tes akhir siklus II mencapai rata-rata 74 dengan persentase ketuntasan belajar 100%. Berdasarkan hasil refleksi siklus II ini, dinyatakan bahwa kedua indikator keberhasilan peneliti telah tercapai. Maka penelitian tindakan kelas ini dihentikan sampai dengan siklus II. Penelitian ini sesuai

dengan Lie A. (1994) yang menyatakan bahwa, jigsaw merupakan salah satu tipe metode pembelajaran kooperatif yang fleksibel. Sejumlah riset telah banyak dilakukan berkaitan dengan pembelajaran kooperatif dengan dasar jigsaw. Riset tersebut secara konsisten menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran semacam itu memperoleh prestasi yang lebih baik, dan mempunyai sikap yang lebih baik pula terhadap pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw sangat mendorong mahasiswa untuk berperan aktif dalam belajar. Keterampilan kooperatif yang terbentuk mulai dari tingkat awal, menengah dan tingkat mahir. Keterampilan kooperatif tingkat awal dapat dilihat dari kemampuan masing-masing kelompok membuat kesepakatan Hasil belajar dengan model jigsaw memuaskan. Hal ini terlihat dari hasil nilai rata-rata test yang dicapai termasuk dalam kelompok belajar yang tuntas. Fakta tersebut menunjukkan bila belajar dengan metode kooperatif tipe jigsaw memberikan hasil yang positif pada proses pembelajaran.

Saran

1) Saran bagi dosen

Untuk mencapai hasil yang maksimal, seorang dosen dalam mengajar materi dengan beberapa subpokok bahasan yang satu sama lain bukan materi yang berurutan sebaiknya dengan menggunakan Metode Jigsaw;

2) Saran bagi program studi

Pihak program studi hendaknya menyediakan sarana dan prasarana yang menunjang proses pembelajaran seperti media pembelajaran, buku-buku penunjang dan peralatan teknologi informasi yang memadai.

DAFTAR PUSTAKA

- Arends, R. I. 1997. *Classroom Instruction and Management*. New York: McGraw Hill Companies
- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Universitas Negeri.
- Ibrahim, M., Fida R., Nur, M. dan Ismono. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Unesa Press.
- Lie, A., 1994. *Jigsaw: A Cooperative Learning Method for the Reading Class*. Waco, Texas: Phi Delta Kappa Society.
- Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Slavin. 1995. *Cooperative Learning Theory*. Second Edition. Massachusetts: Allyn and Bacon Publisher.
- Slavin, Robert E. 2005. *Coopertive Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media
- Wena, Made. 2012 *Strategi Pembelajaran Inovasi Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- UNESA. 2000. *Pedoman Penulisan Artikel Jurnal*, Surabaya: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Surabaya.

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN *E-LEARNING* DALAM PEMBELAJARAN *SCIENTIFIC*

Ridam Dwi Laksono*

*Prodi Pendidikan Matematika STKIP PGRI NGAWI
ridam83@gmail.com

Abstrak

Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kenyamanan penggunaan *e-learning* dalam pelaksanaan pembelajaran saintifik. Banyak usaha telah dilakukan agar pembelajaran berjalan dengan baik. Dengan menggunakan acuan pembelajaran saintifik yang telah dilaksanakan pada beberapa sekolah pionir K-13 di susunlah instrumen dan pembelajaran sejenis dengan bantuan media *e-learning*. Dengan metode eksperimen di buatkan dua kelompok eksperimen. Kelompok pertama terdiri atas kelas – kelas yang diampu oleh guru yang mengajar dengan metode saintifik tanpa bantuan *e-learning*. Kelompok ke dua adalah kelas – kelas yang di ajar dengan perangkat bantuan *e-learning*. Dengan mengukur tingkat efektifitas pembelajaran oleh guru dan siswa. Penerapan *e-learning* pada strategi pembelajaran saintifik tidak lepas dari strategi belajar *Problem Base Learning*, strastegi belajar Kontekstual dan strategi belajar inkuiri. Teknik penilaian yang dilakukan terhadap kedua kelompok sesuai dengan acuan penilaian saintifik. Pada kelompok yang tidak menggunakan *e-learning*, penilaian dilakukan sesuai dengan acuan penilaian saintifik. Diperoleh hasil jika kenyamanan pengguna *e-learning* baik guru ataupun siswa mencapai 74%. Khususnya pada siswa, sebab mereka hanya berperan dalam menikmati tayangan, quiz, dan unsur penggunaan multimedia. Sedangkan pada sisi guru mereka harus meramu, menata dan mendokumentasikan. Teknik penilaian menggnkan *e-learning* sangat membantu. Seluruh dokumen pengukuran terdokumen dengan baik, sehingga dalam penarikan kesimpulan nilai akhir sangat terbantuan.

Kata kunci : *e-learning*, Efektivitas Pembelajaran,

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman yang pesat menuntut dunia pendidikan juga wajib mengikuti berkembangnya. Teknologi sebagai peralatan bantu untuk menyampaikan pesan menjadi moda utama dalam transaksi informasi antar individu. Keadaan ini lantas mendorong dunia pendidikan untuk ikut memanfaatkan teknologi dan melaju dalam perkembangan penggunaanya. Dalam rangka memenuhi UU No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas, sepintas mulai tahun 2013 pemerintah Indonesia pernah memberlakukan Kurikulum 2013. Walaupun oleh Menteri Pendidikan pada era Presiden berikutnya mengembalikan pada KTSP (Kurikulum

2006), berlakunya Kurikulum 2013 telah banyak perubahan aktivitas kependidikan. Hal ini terjadi untuk menyelaraskan potensi yang dimiliki dengan tujuan yang ingin di capai pada tiap – tiap satuan pendidikan. Sehingga siswa pada masing – masing satuan pendidikan dapat mengatasi tantangan hidup mereka di dunia nyata.

Dalam kurikulum 2013 teknologi informasi bukan lagi menjadi salah satu pokok materi pelajaran yang diajarkan, melainkan sudah menjadi nafas dari proses pembelajaran itu sendiri. Selainitu pada pelaksanaan Kurikulum ini, guru diminta menggunakan pendekatan scientific agar siswa secara nyata melihat kegiatan belajar

bukan lagi sebagai kepura – puraan simulasi, melainkan sebagai tantangan hidup yang dihadapinya dan harus di selesaikan secara nyata. Guru sebagai pengajar harus dapat mengambil contoh aktivitas dan kejadian nyata. Sehingga siswa mempelajarinya dalam kegiatan belajar suatu mata pelajaran. Proses belajar ini akan sangat dekat dengan metode Contextual Teaching and Learning, Problem Base Learning, atau Pembelajaran Inkuiri. Mereka mencoba menguraikanya dalam pokok masalah pelajaran tersebut. Sehingga nampak bahwa kegiatan tersebut tidak hanya untuk menghafalkan saja namun mengajarkan siswa untuk dapat mempraktekkan apa yang diperoleh di kelas menghadapi kasus serupa di kehidupan nyata.

Bentuk integrasi teknologi informasi dan metode belajar scientific, penilaian portofolio sesuai dengan nafas Kurikulum 2013 adalah penggunaan sistem pembelajaran online. *E-learning*, Learning Management System, Virtual class, adalah bentuk bentuk sistem pembelajaran online yang telah di kembangkan semenjak 1924 (mindflash.com). Namun pola penggunaan mana yang efektif dalam penggunaan *e-learning* pada aktivitas belajar dalam kurikulum 2013. Masih belum di ketahui. Guru sebagai pelaksana kurikulum 2013 memerlukan strategi yang tepat pada pembelajaran mereka. Mereka memerlukan strategi penggunaan *e-learning* yang efektif agar metode belajar scientific dan penilaian otentik kinerja siswa dapat di laksanakan sesuai kurikulum 2013.

METODE PENELITIAN

Kegiatan ini dilakukan secara eksperimental terhadap dua kelompok. Yaitu Kelompok perlakuan yang melakukan KBM dengan strategi KBM saintifik dengan bantuan *e-learning* dan kelompok kontrol dengan pembelajaran saintifik tanpa bantuan

e-learning. Pada kedua kelompok tanggapan mereka mengenai jalannya pembelajaran menggunakan *e-learning* akan diminta melalui angket tertutup. Pengukuran tanggapan tentang efektivitas pembelajaran menggunakan acuan kriteria yang disampaikan oleh Trianto (2009) dengan indikator sebagaiberikut :

1. Presentasi waktu belajar siswa yang tinggi di curahkan terhadap proses kegiatan belajar mengajar (KBM).
2. Rata – rata siswa menunjukkan perilaku gemar melaksanakan tugas yang tinggi diantara siswa.
3. Ketetapan antara kandungan materi yang diajarkan berorientasi pada kompetensisiswa.
4. Suasana belajar di kelas yang akrab dan positif mengarah kepada dukungan butir kedua aktif tanpa meninggalkan suasana akrab dan positif tersebut.

Selain itu agar lebih menyasar kepada kedua belah pihak digunakanlah indikat orangket untuk guru dan siswa sesuai dengan ide dari Mu'min (2008). Angket untuk aspek efektifitas pembelajaran terhadap guru dengan indikator antara lain:

- a) Mengajardengan jelas,
- b) Menggunakan variasi model pembelajaran,
- c) Menggunakan variasi sumber belajar
- d) Antusiasme
- e) Memberdayakan peserta didik,
- f) Menggunakan konteks lingkungan sebagai sarana pembelajaran,
- g) Menggunakan jenis penugasan, dan pertanyaan yang membangkitkan dayapikir dan keingintahuan.

Sedangkan terhadap siswa dilakukan pengamatan menggunakan angket dengan indikator :

- a) Motivasi/semangat belajar,
- b) Keseriusan ketika KBM
- c) Perhatian sepanjang waktu KBM

- d) Memiliki pencatatan / rekaman hasil belajar
- e) Mengajukan pertanyaan pada hal yang belum di fahami,
- f) Senang melakukan / mengerjakan latihan soal,
- g) Memiliki sikap belajar yang positif terhadap kegiatan KBM.

Untuk mengetahui apakah *e- learning* yang kita gunakan dalam pembelajaran saintifik efektif, digunakan tiga kriteria untuk mendefinisikan keadaan tersebut. Ketiga kriteria tersebut oleh Bahtiar (2015) disebutkan sebagai *Meaningful content*(konten yang bermakna), *Effective learning design*(Strategi belajar yang efektif), dan *Technology that works*(teknologi yang berjalan sesuai rencana). Ketiga kriteria tadi menaungi angket respon efektivitas pembelajaran. Dengan kriteria ke tiga hanya di berikan pada kelas eksperimen.

Kemudian kegiatan ini akan menghasilkan dua jenis data. Yang pertama berupa hasil respon angket kepada guru dan murid. Sedangkan data kedua adalah data kumulatif prestasi yang di ambil dari hasil penilaian otentik kedua kelompok pada sub pokok bahasan yang sama. Selanjutnya keduanya di bandingkan antara kelompok perlakuan dengan kelompok konvensional. Teknik membandingkan analisa menggunakan uji komparatif dua sampel independen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada instrumen angket dihasilkan data dengan perbandingan sebagai berikut :

Tabel 1 Hasil Respon Siswa Terhadap Guru

Indikator efektivitas Guru di amati oleh siswa	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Mengajar dengan jelas,	ya \geq 50%	ya \geq 50%
Antusiasme	ya \geq 50%	ya \geq 50%
Menggunkan konteks lingkungan sebagai sarana pembelajaran,	tidak \geq 50%	ya \geq 50%
Menggunakan jenis penugasan, dan pertanyaan yang membangkitkan daya pikir dan keingintahuan.	ya \geq 50%	ya \geq 50%
Memberdayakan peserta didik,	ya \geq 50%	ya \geq 50%
Menggunakan variasi model pembelajaran,	tidak \geq 50%	ya \geq 50%
Menggunakan variasi sumber belajar,	tidak \geq 50%	ya \geq 50%

Hasil respon angket di atas dapat dilihat, secara umum kriteria pertama dan ke dua, pada kedua kelompok memiliki respon yang sama. Namun pada pemanfaatan konteks lingkungan, variasi model dan variasi sumber ajar pada kelas kontrol menunjukka respon negatif.

Hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak melihat guru menggunakan kesempatannya dalam proses KBM pada kelas kontrol untuk menampilkan fenomena yang terjadi di sekitar lingkungan sekolah atau kejadian sehari – hari dalam menyampaikan materi pelajaran.

Hal yang berbeda terjadi pada kelas eksperimen. Seluruh indikator di tanggapi positif oleh siswa. Hal ini bermakna siswa melihat guru dapat memanfaatkan lingkungan atau fenomena sehari – hari sebagai sarana menyampaikan materi pelajaran dalam konten pembelajaran *e-learning*. Adanya fasilitas mengunggah gambar dan video ke dalam *e-learning* memberika kesempatan kepada guru

untuk membawa permasalahan dan fenomena nyata di lingkungan sekitar menjadi topik bahasan dalam pelajaran. Sedangkan dalam pembelajaran di kelas kontrol sulit sekali ini dilakukan jika tanpa bantuan *LCD* dan *Notebook*. Siswa dapat langsung menangkap ide dan maksud fenomena alam yang terjadi serta menjelaskan sesuai konsep pembelajaran yang di terapkan oleh guru dalam *e-learning*.

Pada indikator variasi model pembelajaran, di kelas kotrol hal tersebut tidak nampak. Namun pada kelas eksperimen siswa melihat adanya perbedaan cara menyampaikan materi pelajaran pada tiap – tiap pertemuan. Ini terjadi karena seluruh konten dan materi telah tersedia dalam *e-learning*, Pada saat KBM berlangsung guru hanya tinggal mengelola kelas dan stratgei bagaimana cara belajar berjalan. Hal yang sama tidak bisa berjalan pada kelas kontrol, sebab guru juga harus menyampaikan materi ajarnya dan mengelola kelas pada saat yang bersamaan. Sehingga siswa tidak merasakan perubahan strategi belajar yang di terapkan oleh guru.

Dampak adanya tautan lain pada sumber ajar, serta konten pembelajaran di *e-learning* memberikan keleluasaan kesempatan akses pada siswa. Dengan membaca konten yang ada di *website e-learning* mereka dapat mengulang dan melakukan review atas pembelajaran yang telah lampau berjalan (Isao Miyaji, 2011). Dengan demikian mereka dapat menyusun ide baru dan kesimpulan baru sesuai dengan bahasa mereka masing – masing yang mereka mengerti dengan berdasar atas sumber ajar yang bervariasi yang telah di siapkan oleh guru.

Bagaimana respon guru terhadap siswa dalam pembelajaran saintifik ini. Hasil respon guru terhadap siswa di tampilkan pada Tabel 2 berikut ini:

Tabel 2 Hasil Respon Guru Terhadap Siswa

Indikator efektivitas Siswa di lakukan oleh guru	Kelas Kontrol	Kelas Perlakuan
Motivasi/semangat belajar,	ya \geq 50%	ya \geq 50%
Keseriusan ketika KBM	ya \geq 50%	tidak \geq 50%
Perhatian sepanjang waktu KBM	tidak \geq 50%	tidak \geq 50%
Senang melakukan / mengerjakan latihan soal,	tidak \geq 50%	ya \geq 50%
Mengajukan pertanyaan pada hal yang belum di fahami,	tidak \geq 50%	ya \geq 50%
Memiliki pencatatan/rekaman hasil belajar	ya \geq 50%	tidak \geq 50%
Memiliki sikap belajar yang positif terhadap kegiatan KBM.	ya \geq 50%	ya \geq 50%

Pada kelas kontrol terdapat tiga indikator dengan respon negatif. Hal yang sama terjadi pada kelas eksperimen namun dua terjadi pada indikator yang berbeda. Pada kelas kontrol indikator yang mendapat respon negatif adalah (1) perhatian sepanjang waktu KBM; (2) Senang mengerjakan tugas; (3) Mengajukan pertanyaan pada hal yang belum di fahami.

Pada indikator yang pertama mendapat respon negatif hal tersebut juga terjadi pada kelas eksperimen. Bahkan pada kelas eksperimen guru menganggap siswa tidak serius ketika proses KBM berjalan (indikator pertama yang mendapat respon negatif di kelas eksperimen oleh guru). Pada kelas kontrol siswa tidak sepanjang waktu memusatkan perhatiannya pada KBM. Hal ini karena siswa di sibukkan dengan melakukan pencatatan atas penjelasan guru dan teman mereka yang sedang presentasi.

Pada indikator kedua yang mendapat respon negatif di kelas kontrol adalah

mengerjakan tugas. Dalam pembelajaran saintifik, unsur tugas dari guru mendapatkan prioritas utama dalam unsur penilaian otentik. Oleh karenanya banyak siswa mengeluh ketika guru memberikan tugas. Baik itu tugas rumah atau tugas untuk dikerjakan secara kelompok. Sebab semuanya dilakukan secara manual dan dipresentasikan di depan kelas. pada kelas kontrol hal ini tidak terjadi. Sebab siswa dapat mengerjakan tugas rumah dan tugas kelompok menggunakan *e-learning*.

Dalam hal mengumpulkan tugas dilakukan secara daring ke laman *e-learning*. Selain itu siswa merasa tidak mengalami kesulitan sebab seluruh informasi materi ajar telah ada di konten pembelajaran dalam *e-learning* dan *link – link* yang di berikan oleh guru.

Pada kelas eksperimen terdapat tiga indikator yang mendapat respon negatif. Yaitu keseriusan ketika KBM, perhatian sepanjang KBM, dan memiliki pencatatan/rekaman hasil belajar. Dua indikator di awal merupakan masalah yang serius dalam konteks efektivitas pembelajaran. Siswa dalam kelas eksperimen sering sekali menyita perhatian dengan mencoba fitur – fitur dalam *e-learning* sebelum waktunya. Selain itu mereka juga sering tersesat dalam laman website sehingga terbawa kepada *link – link* pendukung pembelajaran yang bukan topiknya. Sehingga penjelasan guru di kelas tidak sesuai dengan tampilan yang mereka tampilkan. Selain itu ada saja kenakalan anak – anak dengan bermain game pada waktu pengerjaan tugas mereka telah selesai.

Jika di lihat pada indikator ke tiga pada konsep *e-learning* yang sukses (Bahtiar, 2015), penggunaan teknologi yang sesuai penggunaanya di dapatkan respon siswa di kelas eksperimen positif. Seluruh tampilan dapat di akses oleh siswa. Bahkan ketika menggunakan gadget laman *e-learning* memberikan dukungan tampilan yang dapat

menyesuaikan dengan kapasitas *gadget*. dengan demikian siswa dapat melakukan akses tanpa di batasi oleh waktu sekolah.

Mereka juga dapat berinteraksi dengan leluasa kepada guru mereka dengan bantuan laman *e-learning*. Siswa dengan pembelajaran yang dapat di akses melalui *gadget* senang sekali sebab mereka hanya tinggal menikmati tayangan konten pembelajaran di *e-learning*, mengerjakan quiz online, dan mengirimkan tugas dengan bantuan unsur penggunaan multimedia.

Sedangkan terhadap guru, respon terhadap indikator ke tiga (Bahtiar, 2015) guru sering merasa kesulitan karena terbatasnya konten pribadi yang dimiliki tentang pelajaran yang akan di ajarkan emaksa guru lebih sering meramu, menata dan mendokumentasikan kejadian di sekitar dengan bantuan kamera dan video editing. Dengan menggunakan *e-learning* guru perlu belajar kembali. Hal ini tidak hanya dilakukan pada penguasaan materi ajar, melainkan juga pada penguasaan teknologi *e-learning* dan strategi pengajaran. Hal ini bertujuan untuk meng-*upgrade* pengetahuan mereka untuk kemajuan peserta didik mereka.

Tabel 4. Test Statistics^a

	kognitif
Mann-Whitney U	3896.000
Wilcoxon W	9047.000
Z	-2.912
Asymp. Sig. (2-tailed)	.004

a. Grouping Variable: kelas

Dari angket di atas, terdapat tiga indikator efektivitas pembelajaran yang mendapat respon negatif pada kelas kontrol. Namun sebaliknya pada kelas eksperimen. Seluruh indikator efektivitas pembelajaran pada kelas eksperimen mendapat respon

positif. Mayoritas siswa menilai guru dapat menampilkan semua aspek pada indikator efektivitas pembelajaran. Hal ini menunjukkan *e-learning* berdampak pada pembelajaran yang efektif. Sedangkan pada indikator ke tiga dalam kesuksesan pembelajaran *e-learning* (Bahtiar, 2015) baik siswa dan guru keduanya memberikan respon positif. Seluruh hasil angket di beri poin sesuai dengan tingkat indikator dan dilakukan perhitungan dengan perbandingan poin terhadap masing masing indikator di peroleh baik siswa dan guru merasa nyaman dengan tingkat kepuasan 74%.

Pada data prestasi yang di peroleh di lakukan analisa dengan menggunakan analisis varian. Pada empat pasang kelas dilakukan komparasi. Diperoleh data sebagai berikut:

Dari uji komparasi di atas diperoleh data P-value atau sig. $0,004 < 0,05$. Dengan demikian, dapat di simpulkan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen terdapat perbedaan hasil perlakuan. Siswa pada kelompok eksperimen mengikuti pelajaran dengan merasa nyaman. Sebab segala sumber ajar yang dibutuhkan tersedia dalam konten pembelajaran. Dalam mengerjakan tugas, siswa merasa dimudahkan dengan fasilitas *e-learning*.

Namun sebaliknya pada guru, mereka merasa boros sekali, mengingat kondisi internet di negara indonesia yang masih sangat mahal. Mereka terbebani dengan mahalnya penyediaan jaringan internet. Belum lagi kesulitan penggunaan teknik grafis dan editing video. Mereka merasa perlu sekali diajarkan tentang teknik – teknik penggunaan editing gambar dan video agar dimudahkan dalam menyediakan konten pembelajaran. Mereka umumnya sangat bersemangat ketika menyusun bank soal menggunakan fasilitas yang tersedia dalam *e-learning*.

Hal yang sangat berat bagi mereka di awal penyusunan konten pembelajaran, namun akan terbayarkan ketika mendapat respon dari hasil belajar siswa. Baik melalui pengumpulan tugas ataupun soal latihan. Mereka sangat senang ketika me-review hasil belajar siswa. Fasilitas dalam *e-learning* memudahkan dalam koreksi tugas, latihan soal dan hasil ulangan serta pengerjaan *take home*.

PENUTUP

Simpulan

Dari hasil kegiatan ini dapat disimpulkan jika pembelajaran menggunakan *e-learning* pada pembelajaran saintifik dapat dilaksanakan dengan baik. Terdapat perbedaan yang signifikan pada pembelajaran saintifik klasikal dengan bantuan *e-learning* jika dibandingkan dengan pembelajaran saintifik klasikal biasa.

Baik terhadap guru dan siswa perlu pembiasaan dalam pembelajaran menggunakan *e-learning*. Utamanya kepada guru untuk penggunaan teknologi grafis dan vide editing untuk menyusun konten pembelajaran agar tidak mengalami kesulitan dalam menyajikan pembelajaran.

Terjadi kolaborasi akibat dari penggunaan *e-learning*. Hal ini menunjukkan bahwa *e-learning* tidak serta merta menggantikan peran guru. siswa sering mengajukan pertanyaan yang harus di jawab oleh guru sendiri tanpa melalui *e-learning* di saat pembelajaran sedang berlangsung.

Dapat di susun sebuah strategi menyiasati malahnya internet dengan intranet agar guru dan sekolah tidak merasa terbebani dengan mahalnya biaya pangadaannya.

DAFTAR PUSTAKA

Bahtiar. (2015). “5 Langkah Kunci Implementasi Elearning”. Dataquest Leverage Indonesia. Tersedia di <http://www.dataquest.co.id> /ebook-

gratis-5-langkah-kunci-implementasi-elearning/. [Diakses 4 September 2015].

- Isao Miyaji, (2011) ""Comparison Between Effects in Two Blended Classes Which E-Learning Is Used Inside and Outside Classroom" US-China Education Review, ISSN 1548-6613 April 2011, Vol. 8, No. 4, 468-481
- Mu'min. 2008. "Efektivitas Pembelajaran Matematika Berorientasi Problem Solving Dikemas Dalam CD Interaktif Didasari Analisis SWOT Pada Materi Dimensi Tiga Kelas X " TESIS. Semarang. Pascasarjana. Universitas Negeri Semarang.
- Trianto. 2009." Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif Konsep, Landasan Dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)". Jakarta: Kencana Prenada Group

MODELING KEGIATAN *ROLE PLAYING* BISKUIT-ASE UNTUK MEMBELAJARKAN MATERI FENOTIP DAN GENOTIP PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA OLEH MAHASISWA PASCASARJANA BIOLOGI OFFERING A 2014 UNIVERSITAS NEGERI MALANG

Ardiani Samti¹, Herawati Susilo², Hadi Suwono²

¹⁾ Mahasiswa Pascasarjana Universitas Negeri Malang

²⁾ Dosen Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Negeri Malang

Abstrak

Sebuah kajian artikel tentang media pembelajaran interaktif dilakukan pada matakuliah Proses Belajar Mengajar (PBM) di Universitas Negeri Malang. Artikel yang dikaji berjudul *Interactive Models for Teaching Genotype-Phenotype Relationship* oleh Rebecca L. Sieplet. Hasil kajiannya adalah adaptasi kegiatan pembelajaran dalam artikel tersebut dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada materi genetika khususnya untuk membelajarkan pengertian fenotip dan genotip. Kegiatan ini dilakukan sebagai upaya memunculkan kebiasaan konstruktivis siswa dalam memahami sebuah konsep. Kegiatan yang dilakukan siswa dalam pembelajaran ini adalah aktivitas fisik (*hands on*) berupa kegiatan membuka biskuit dengan rentang waktu tertentu dan menggunakan jumlah jari yang berbeda untuk mengetahui munculnya fenotip yang disebabkan oleh genotip dan lingkungan, serta aktivitas mental (*minds on*) yaitu memikirkan pengaruh enzim terhadap hasil penampakan biskuit (fenotip).

Kata Kunci: *Role Playing*, *hands on*, *minds on*, biskuit-ase, materi genetika

PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil analisis, selama ini kebanyakan guru membelajarkan pengertian fenotip dan genotip sebagai istilah yang harus dihafalkan oleh siswa. Siswa dikenalkan istilah bahwa genotip adalah faktor yang dikendalikan oleh gen, sedangkan fenotip adalah faktor yang tampak. Fenotip muncul karena genotip dan lingkungan. Konsep ini sudah betul, tetapi siswa tidak diberi kesempatan untuk membangun sendiri konsepnya, sehingga istilah genotip dan fenotip lebih dikenal sebagai istilah hafalan, tanpa siswa tahu bagaimana sebenarnya proses yang terjadi. Konsep yang abstrak tersebut sebenarnya dapat dibelajarkan kepada siswa melalui kegiatan *role playing*. Gen berhubungan dengan munculnya enzim, dan

enzim yang akan mempengaruhi hasil penampakan individu.

Aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa misalnya dengan melakukan *role playing* dengan menggunakan biskuit. Ada siswa yang berperan sebagai: enzim, pemutasi, pengatur waktu, pencatat dan pemotret. *Role playing* dapat digunakan untuk membelajarkan siswa materi yang abstrak menjadi materi yang dapat mengakomodasi gaya belajar siswa yaitu auditori, visual, verbal dan kinestetik (Sieplet, 2010).

Chinnici (2004) juga menggunakan *role playing* untuk membelajarkan kromosom manusia kepada siswanya. Melalui kegiatan *role playing*, siswa terlibat baik kinestetiknya maupun mentalnya melalui aktivitas berpikir (bagaimana jika saya menjadi, kromosom).

Kartini (2007) menyatakan bahwa secara teoritik, penerapan model *role playing* (bermain peran) membutuhkan keterlibatan sebagian atau semua siswa dalam memerankan suatu tokoh atau benda. Kondisi ini menuntut siswa untuk tidak diam, ia akan aktif, tidak statis, tetapi dinamis. Kegiatan *role playing* yang dilakukan oleh siswa dalam kelas IPA diharapkan dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan berbeda dari pembelajaran yang biasa dilakukan di kelas tersebut.

KAJIAN PUSTAKA

Peran diartikan sebagai cara seseorang berperilaku dalam posisi dan situasi tertentu. *Role Playing* merupakan suatu metode bimbingan kelompok yang dilakukan secara sadar dan diskusi tentang peran dalam kelompok. Di dalam kelas, suatu masalah diperagakan secara singkat sehingga siswa dapat mengenali tokoh atau hal yang diperagakan (Fitriyani, 2014).

Model *role playing* dilakukan dengan cara mengarahkan siswa untuk menirukan aktivitas tertentu. Dalam kegiatan ini, siswa diminta untuk memisalkan dirinya sebagai enzim, dan penyebab mutasi. Mutasi akan mempengaruhi hasil enzim yang dihasilkan. Siswa yang bertugas membuka biskuit menjadi dua bagian merupakan agen mutasi. Sebagai agen mutasi maka, ada berbagai cara untuk membuka biskuit tersebut, dengan cara membuka biskuit yang berbeda maka, hasil enzim yang diberikan juga berbeda. Model *role playing* digunakan untuk membantu siswa dalam memahami konsep yang abstrak menjadi mudah untuk dipahami prosesnya. Sintaks dari *role playing* adalah: (1) guru model menjelaskan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai; (2) guru memberikan scenario pembelajaran; (3) guru meminta siswa mengambil peran yang diberikan; (4) siswa melakukan perannya; (5) siswa dalam masing-masing

kelompok mencermati kegiatan yang dilakukan (Mulyatiningsih, 2010)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah hasil kajian dari artikel yang berjudul *Interactive Models for Teaching Genotype-Phenotype Relationship* oleh Rebecca L Sieplet yang diadaptasi untuk dimodelkan di matakuliah PBM II. Pada matakuliah ini, penulis memodelkan pembelajaran genetika materi fenotip dan genotip dengan model *Role Playing* menggunakan bantuan biskuit. Pemodelan ini dilakukan bersama teman sejawat penulis di kelas, yang dalam hal ini berperan sebagai siswa SMP kelas 3.

Adapun kegiatan pembelajaran yang dilakukan adalah: membagi siswa menjadi 5 kelompok yang terdiri dari 4 anggota, kemudian memberikan pembagian kartu kerja kepada siswa. Berikut kartu kerja yang diberikan kepada siswa: (1) Pemilih mutasi, bertugas untuk mengambil kartu mutasi dan membacakannya pada kelompoknya; (2) Penggambar dan pemotret, bertugas memotret hasil biskuit yang berhasil dibuka selama 10 detik; (3) Pengatur waktu, bertugas untuk memberi tahu kapan enzim memulai dan berhenti untuk membuka biskuit serta memastikan waktu yang digunakan; (4) Pencatat, bertugas untuk mencatat berapa jumlah biskuit yang berhasil dibuka selama 10 detik di tiap mutasi; (5) Enzim, bertugas membuka sebanyak mungkin biskuit selama 10 detik di tiap bentuk mutasi yang ditentukan.

Adapun bentuk mutasi yang diberikan misalnya: a) Membuka biskuit dengan dua jari; b) Membuka biskuit dengan 4 jari; c) Membuka biskuit dengan dua jari sambil berdiri; d) Membuka biskuit dengan 4 jari sambil berdiri dan bentuk kegiatan lain yang dapat dilakukan oleh siswa di tiap kelompok.

HASIL PENELITIAN

Hasil permodelan yang dilakukan oleh siswa, yang diperankan oleh teman-teman kelas A Pascasarjana Biologi UM

Tabel 1. Foto biskuit yang berhasil dibuka selama masing-masing dengan waktu 10 detik

Perintah yang diberikan	Biskuit yang berhasil dibuka	Foto
Membuka dengan 2 jari	5 keping	
Membuka dengan 4 jari	7 keping	
Membuka dengan 5 jari	9 keping	
Membuka dengan 2 jari tetapi kepala ke atas	4 pasang	
Membuka dengan 2 jari kelingking	2 pasang	



Gambar 1. Membuka biskuit dengan 4 jari



Gambar 2. Membuka biskuit dengan dua jari

Kesimpulan yang diperoleh oleh siswa adalah saat membuka biskuit dengan cara yang berbeda maka, kemungkinan jumlah keping biskuit yang berhasil dibuka juga berbeda.



Gambar 3. Foto Kegiatan yang dilakukan oleh siswa (saat modeling di kelas PBM II).

Tampak ada siswa yang berperan sebagai pembuka biskuit, timer, pencatat jumlah biskuit yang berhasil dibuka dan pemotret biskuit yang berhasil dibuka

PEMBAHASAN

Artikel ini menyajikan alternatif cara membelajarkan pengertian fenotip dan genotip kepada siswa. Misalnya untuk siswa SMP. Bahwa guru dapat meminta siswa untuk melakukan kegiatan membuka biskuit, dengan cara tertentu dan menghitung jumlah biskuit yang berhasil dibuka selama selang waktu tertentu. Dalam hal ini, guru harus memberikan penjelasan kepada siswa sebelumnya mengenai permodelan yang dilakukan. Misalnya, biskuit melambangkan apa, enzim melambangkan apa, dll. Sehingga akhirnya siswa dapat mengaitkan hal yang dilakukan dengan konsep yang dibangun oleh mereka sendiri.

PENUTUP

Simpulan

Simpulan dari kajian artikel yang berjudul *Interactive Models for Teaching Genotype-Phenotype Relationship* oleh

Rebecca L Sieplet: bahwa untuk membelajarkan materi fenotip dan genotip kepada siswa dapat dilakukan dengan mengajak siswa melakukan kegiatan bermain peran (*role playing*) dengan menggunakan biskuit. Biskuit melambangkan enzim, dan cara siswa membuka biskuit menjadi dua bagian adalah bentuk mutasi. Mutasi mempengaruhi penampakan enzim yang dihasilkan. Sehingga siswa diharapkan dapat memiliki konsep bahwa sifat yang nampak disebabkan oleh kerja enzim dan mutasi yang terjadi pada suatu individu.

DAFTAR PUSTAKA

Chinnici, Joseph., Joyce W Yu., Kieron M Torrens.2004. *Students as “Human Chromosomes” In Role Playing Mitosis-Meiosis*. (Online) (https://www.nabt.org/websites/institution/File/pdfs/American_biology_teacher/2004/066-01-0035.pdf), diakses pada 19 Oktober 2015

Fitriyani, Aprilia. 2014. *Perbedaan Tingkat Konsep Diri Siswa Kelas X SMA Atas Penerapan Teknik Role Playing*. Skripsi. Tidak diterbitkan: Universitas Negeri Malang

Kartini. 2007. *Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung*. Online([http://file.upi.edu/Direktori/JUR_NAL/PENDIDIKAN_DASAR/Nomor_8-Oktober_2007/Penggunaan Metode_Role_Playing_untuk_Meningkatkan_Minat_Siswa_dalam_Pembelajaran_Pengetahuan_Sosial_di_Kelas_V_SDN_Cileunyi_I_Kecamatan_Cileunyi_](http://file.upi.edu/Direktori/JUR_NAL/PENDIDIKAN_DASAR/Nomor_8-Oktober_2007/Penggunaan_Metode_Role_Playing_untuk_Meningkatkan_Minat_Siswa_dalam_Pembelajaran_Pengetahuan_Sosial_di_Kelas_V_SDN_Cileunyi_I_Kecamatan_Cileunyi_)

Kabupaten_Bandung.pdf), diakses pada 19 Oktober 2015

Mulayatiningsih, Endang.2010. *Pembelajaran Aktif, Kreatif, Inovatif, Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM)*. (Online) (<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/5cmodel-pembelajaran-paikem22810.pdf>), diakses pada 20 oktober 2015

Rebecca L Sieplet.2006.*Interactive Models for Teaching Genotype-Phenotype Relationship*. (Online)(<https://www.nabt.org/websites/institution/File/pdfs/publications/abt/2006/068-05-0009.pdf>), diakses pada 19 Maret 2015

MENGEMBANGKAN KREATIVITAS GURU DALAM PROSES PEMBELAJARAN DI KELAS MELALUI PEMANFAATAN GADGET

Risa Nurul Ain

Mahasiswa PG PAUD FKIP UAD

e-mail: risanurul.ain97@gmail.com

Abstrak

Gadget saat ini sering digunakan pada masyarakat umumnya sehingga semakin lama semakin lumrah. Sayangnya masyarakat hanya mengetahui pemanfaatan gadget sebagai media informasi, demikian pula dengan anak usia dini yang hanya dapat menggunakan gadget sebagai permainan. Alangkah baiknya jika penggunaan dan pemanfaatan gadget itu digunakan sebagai hal yang positif melalui proses pembelajaran. Tahap perkembangan anak yang berumur 2-7 tahun adalah proses mereka mengenal simbol. Menurut Freud (dalam Dahar, 1989) bahwa pada periode pra operasional anak dapat melakukan sesuatu sebagai hasil meniru atau mengamati sesuatu model tingkah laku dan mampu melakukan simbolis. Gadget sebenarnya dapat dimanfaatkan dengan permainan yang menanamkan nilai-nilai dan moral, dengan memanfaatkan kreativitas guru. Hal ini, gadget dapat diaplikasikan melalui *Game offline* maupun *online* dengan *Students Centered Learning (SCL)*. *SCL* ini anak berusaha mencari pengetahuan sendiri dan aktif dalam pembelajaran, yang meningkat di era globalisasi ini. Anak yang minat belajarnya kurang, dapat menggunakan *video game* dalam proses pembelajaran yang efektif. Menurut Wahyudhi (2014:207) Sekolah dapat memfasilitasi kegiatan *video game* dalam kegiatan ekstra kurikuler atau dalam proses pembelajaran di kelas, agar tidak memaksakan anak untuk belajar sesuai dengan keinginan guru.

Kata kunci : gadget, mengembangkan kreatifitas, anak usia dini

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi ini berkembang dalam media informasi dan teknologi yang begitu pesat, sehingga Negara Indonesia menempatkan urutan ke 6 di Dunia pada tahun 2014 penggunaan media informasi dan teknologi.

Pusat Kajian Komunikasi (PusKaKom) disebutkan bahwa pengguna internet di Indonesia kini telah mencapai angka 88,1 juta. Penggunaan internet yang semakin bertumbuh pesat ini sangat diapresiasi oleh Ketua Umum Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia (APJII), Samuel A Pangerapan, di acara konferensi pers yang berlangsung Kamis, (26/3/2015), di Kantor

Pusat AJII, Jakarta, bahwa Pertumbuhan pengguna internet di Indonesia 2014 meningkat 34,9% dibandingkan tahun 2013 lalu.

Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan gadget sebagai "acang", sedangkan menurut Risal (2011) Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur "kebaruan". Artinya, dari hari ke hari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis.

Penggunaan gadget berupa tablet tidak hanya dapat digunakan oleh para remaja remaja tetapi orang dewasa bahkan anak-anak sudah mengenal gadget. Profil penggunaan internet di Indonesia 2014 berdasarkan riset APJII dan PUSKAKOM UI bahwa perangkat yang digunakan untuk mengakses internet pada tablet sebanyak 13%. Survey menyatakan bahwa ada tiga alasan utama mereka menggunakan gadget yaitu : 1. Untuk mengakses sarana sosial/komunikasi (72%), 2. Sumber informasi harian (65%), dan 3. Mengikuti perkembangan jaman (51%).

Gadget jika digunakan dalam kegiatan pembelajaran akan berdampak positif bagi lingkungan anak yang dapat mempengaruhi fungsi adaptif berkembang pada anak, sehingga anak-anak tidak ketinggalan akan informasi “gaptek”.

Metode pembelajaran siswa di sekolah menggunakan *video game* sebenarnya bukanlah hal yang baru. Negara-negara maju seperti Amerika Serikat (AS) telah lebih dulu memperkenalkan *video game* dalam pengajaran sekolah. Aaron Delwiche, memperkenalkan media pembelajaran *game online* dalam proses pengajaran di kelas. Ia memperkenalkan konsep *multi-user virtual environments* (MUEs) dan *massively multiplayer on-line game* (MMOs). *Video game* yang digunakannya adalah yang berformat *game on-line*. (Wahyudhi, 2014:202).

PEMBAHASAN

1. Mengembangkan Kreativitas Guru dalam Proses Pembelajaran di Kelas

Menurut Sukarni Catur Utami Munandar dalam Suwarsono (2013:2), menjelaskan Kreativitas didefinisikan sebagai suatu proses yang muncul dalam bentuk kefasihan (kelancaran), fleksibilitas (keluwesan), dan orisinalitas (kebaruan) dalam pemikiran. Kefasihan diartikan sebagai kemampuan untuk menghasilkan gagasan-gagasan secara

cepat, di mana tekanannya adalah pada kuantitas, bukan kualitas. Fleksibilitas adalah kemampuan untuk menghasilkan bermacam-macam gagasan dalam jumlah yang cukup besar, tanpa harus bersusah payah. Orisinalitas mengacu pada kemampuan untuk menghasilkan gagasan-gagasan yang secara statistik adalah unik atau tidak biasa untuk populasi yang beranggotakan individu yang bersangkutan. Sedangkan KBBI menjelaskan kreatif adalah sebagai suatu kemampuan untuk mencipta atau proses timbulnya ide baru.

Kreativitas yang diungkapkan oleh Sukarni dalam Suwarsono, kreatifitas dibentuk dalam kefasihan, fleksibilitas, orisinalitas, ketiga komponen ini mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif yang dapat memunculkan ide-ide atau gagasan dalam proses berpikir

Menurut Sopiah (2014:6) Ciri-ciri *aptitude* yaitu ciri yang berhubungan dengan kognisi atau proses berpikir yang dapat dicapai yaitu:

- Fluency*, yaitu kesigapan, kelancaran, kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan yang
- Flexibility*, yaitu kemampuan untuk menggunakan bermacam-macam cara dalam mengatasi masalah.
- Originality*, yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli.
- Redifination*, yaitu kemampuan untuk memutuskan batasan-batasan dengan melihat dari sudut lain dari pada cara-cara yang lazim. Pengembangan kreativitas pada guru dapat memberikan solusi tepat dalam permasalahan hasil belajar pada anak.

Menurut teori humanistik, tujuan belajar adalah untuk memanusiakan manusia. Teori ini memandang proses belajar itu sebagai sebuah proses yang terjadi dalam individu yang melibatkan seluruh bagian yang meliputi domain kognitif, afektif dan psikomotorik, untuk itu, metode pembelajaran humanistik mengarah pada upaya untuk mengasah nilai-

nilai kemanusiaan pembelajaran pada anak. Anak berperan sebagai pelaku utama (*student center*) yang memaknai proses pengalaman belajarnya sendiri (Amaliya dan Wisju, 2013:16).

Konsep kata kunci pada teori psikoanalisis juga diterjemahkan pada buku “An Introduction to Theories of Human Development” dalam Desyandri (2014) Sigmund Freud menyatakan bahwa manusia adalah makhluk yang memiliki kebutuhan dan keinginan. Implementasi pandangan Freud dalam pendidikan sangat memberikan kontribusi yang signifikan, terutama memberikan acuan pada guru dalam melakukan pembelajaran dan memberikan bimbingan, bimbingan yang diberikan benar-benar efektif dan sesuai dengan tingkat perkembangan mereka. Hal ini, kebutuhan dan keinginan anak dapat diberikan sesuai dengan porsinya, untuk menghasilkan proses pembelajaran yang kreatif, inovatif dan interaktif.

Guru meningkatkan kreativitasnya untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran, dengan menguasai teknologi dan informasi tentang *game online* maupun *offline* yang bermanfaat bagi anak usia dini

Kompetensi guru berperan penting dalam mengembangkan kreatifitasnya. Dijelaskan pada Permendikbud tahun 2014 nomor 137 Pasal 24 ayat 1 tentang standar pendidikan dan kependidikan bahwa Pendidik anak usia dini merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan, melaksanakan pembelajaran, dan menilai hasil pembelajaran, serta melakukan pembimbingan, pelatihan, pengasuhan dan perlindungan.

Dijelaskan juga pada Permendiknas nomor 16 tahun 2007 bahwa kompetensi inti guru harus mampu mengembangkan materi pembelajaran yang diampu secara kreatif, sehingga, kreativitas Guru dalam mengembangkan media melalui gadget secara

kreatif dan inovatif sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik. kebijakan pada Permendiknas dan Permendikbud sudah jelas bahwa kreativitas guru berhubungan dengan kompetensi yang harus dicapai dalam menyampaikan informasi melalui media gadget.

2. Penerapan Gadget pada Anak Usia Dini

Permendikbud tahun 2014 nomor 146 pada pasal 1 sebagaimana telah dijelaskan bahwa, Pendidikan Anak Usia Dini, yang selanjutnya disingkat PAUD, merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan yang diterapkan untuk membantu anak dalam perkembangan jaman di era globalisasi ini dengan memfasilitasi anak dengan gadget. Contoh dalam artikel “Meski Buta Huruf, Anak-anak Ethiopia Jago Ngoprek Android”. Salah satu anak di Ethiopia yang buta aksara tanpa diajarkan oleh guru ahli ia mampu mengoprek gadget yang dapat digunakan untuk proses belajar, seperti yang diungkapkan oleh Negroponte, seperti dilansir Fastcoexist, Jumat (28/12/2012) “ Kami meninggalkan tablet tersebut tanpa instruksi dan pengajar. Dalam waktu empat menit, salah satu dari mereka tidak hanya mampu membuka tablet tersebut, dia menemukan tombol on/off yang padahal belum pernah dilihat sebelumnya, selama waktu dua minggu, mereka menyanyikan lagu ABC dalam bahasa Inggris, dan dalam lima bulan mereka telah mengoprek Android. Beberapa pekerja kami sebelumnya telah mematikan fitur kamera di tablet tersebut, dan anak-anak itu tahu ada kamera di tablet tersebut dan mereka menyalakannya dengan cara dioprek,” imbuhnya.

Permendiknas tahun 2007 nomor 16 Standar kompetensi guru PAUD pada kompetensi pedagogik bahwa guru PAUD harus mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan penyelenggaraan kegiatan pengembangan yang mendidik. Gadget dapat diaplikasikan sebagai perantara atau media dalam proses pembelajaran.

Penggunaan gadget tidak semua berdampak negatif, seperti yang dikemukakan oleh Ameliola dan Hanggara (2013:365) bahwa dampak positif dari penggunaan media informasi dan teknologi ini untuk memudahkan anak mengasah kreativitas dan kecerdasannya. Dengan adanya aplikasi digital yang mengenalkan warna dan bentuk, cara membaca, berhitung dan menulis, dapat membantu bertumbuhnya kreatifitas otak pada anak.

Bahkan aplikasi pengenalan huruf, angka dan warna untuk anak usia dini berbasis android sudah ada pada Jurnal Algoritma yang diterapkan oleh Fitryani, Dewi, dan Nahdi. Pada percobaan yang dilakukan oleh Fitryani, Dewi, dan Nahdi (2014:7) bahwa aplikasi pengenalan huruf, angka dan warna untuk anak usia dini berbasis android telah berfungsi dengan baik dan sesuai dengan tujuan yaitu mengembangkan aplikasi media pembelajaran yang menarik dan mempermudah dalam mengingat huruf, angka dan warna.

Tidak dengan aplikasi saja tetapi melalui *Video game* yang diartikan sebagai suatu permainan yang dimainkan melalui manipulasi gambar, bentuk dan warna dapat diterapkan sesuai dengan tahap perkembangan anak yang dapat mengenal simbol (Wahyudhi, 2014:202).

Menurut Ferliana, dalam widiawati dkk, (2014: 3), dilihat dari tahapan perkembangan anak, pengenalan dan penggunaan gadget bisa dibagi ke beberapa tahap usia. Untuk anak usia di bawah 5 tahun, “ pemberian gadget

sebaiknya hanya seputar pengenalan warna, bentuk, dan suara,” katanya. Artinya, penggunaan gadget bisa diterapkan pada anak usia dini, dengan adanya pengawasan dan bimbingan seperti yang dijelaskan pada Permendikbud tahun 2014 nomor 137 Pasal 24 ayat 1 tentang standar pendidikan dan kependidikan.

Bahkan Rasulullah SAW memberikan penegasan pada sebuah hadist sebagai berikut, “ Wanita (seorang ibu) itu adalah mengurus di dalam rumah suaminya dan mendidik putra-putrinya” (Al Hadist Syarif). Pada usia 0 sampai 6 tahun, bagi anak adalah masa keemasan pertumbuhan dan perkembangannya. Pada usia ini, otak anak terbentuk sampai 80 %, kecerdasan dan dasar-dasar kepribadiannya mulai terbentuk dan kemampuan dasar mereka terlihat jelas. (Abtokhi, 2009:169). Karena itu, pada masa ini anak sangat membutuhkan pengawasan dan bimbingan dari orangtua atau lainnya.

lizzie menyatakan dalam Prihantoro (2015) bahwa orang tua harus tegas dalam memberikan aturan main pada anak yang belum cukup usia. Anak perlu dimonitor misalnya boleh mengakses situs berbagai video yang sesuai umurnya misalnya melalui *Youtube Kids* (*Youtube* untuk anak-anak) yang ada *parental control* atau *filter* tayangan yang tidak sesuai dengan umur mereka. Ujarnya.

Gadget di masa kini tidak bisa ditolak begitu saja, anak juga tidak bisa dihindarkan dari teknologi. Permasalahan bagi orang tua adalah memilihkan mana yang sesuai dengan umur mereka, sehingga orang tua dan guru melakukan cara yaitu:

1. Orang tua dan guru, belajar juga mengenal TIK. Sehingga gadget yang dimiliki mulai dimanfaatkan untuk kegiatan yang berguna. Manfaatkan gadget untuk mencari informasi positif tentang pengetahuan agama, perkembangan anak, keluarga, atau informasi-informasi yang

dapat mengenalkan huruf, permainan edukatif, pelajaran agama pada anak, pada anak konten-konten ini sangat baik bagi anak untuk mengasah keterampilan belajar mandiri-nya.

2. Saring kontennya dan dampingi anak, mendampingi anak ketika mereka menggunakan gadget. Memberikan penjelasan jika mereka mengajukan pertanyaan tentang konten yang mereka akses atau lihat.
3. Kendalikan waktu akses, ajak Anak bermain dan berinteraksi tanpa mesin. Memberikan batasan waktu pada anak, membangun kedisiplinannya dengan membuat kesepakatan ketika menggunakan gadget maksimal 2 jam setiap harinya.
4. Orang tua dan guru mempelajari hal-hal yang bermanfaat dari teknologi.

Contoh yang dilakukan oleh Iqbal pada anaknya. Anaknya bertanya “Pa, bagaimana sih caranya bikin es krim?”, Iqbal memberikan jawabnya lewat cerita terlebih dahulu. “Saya mengajaknya untuk mencari langkah pembuatan es krim di YouTube untuk memberikan gambaran visual mengenai prosesnya. Namun, kali ini bukan saya yang mencari informasi dan menunjukkan videonya, tetapi saya minta anak saya untuk memegang tabletnya, membuka aplikasi YouTube dan mendiktekan huruf-huruf yang akan tersusun sebagai kata kunci pencarian “E, S, spasi K, R, I, M” atau “I, C, E, spasi, C, R, E, A, M” dan memberi penjelasan jika kata tersebut merupakan bahasa Inggris”. Ujarnya. Dengan cara seperti ini anak belajar mengenal kosa kata dan mampu melakukan pencarian informasi sendiri. (Iqbal 2015)

Orang tua menjadi role-model dalam pemanfaatan gadget. Tanpa orang tua atau guru mengetahui manfaat gadget untuk dirinya, maka orang tua atau guru akan sulit membuat anak bermanfaat dengan gadgetnya

Penerapan gadget pada anak usia dini ini sebaiknya dilakukan dengan *student center learning*. Anak mengembangkan kreativitas otak yang ada pada dirinya tanpa ada tekanan dan tuntutan, karena mereka dibebaskan untuk belajar sesuai dengan kemampuan dan keinginan mereka.

Media pembelajaran melalui gadget ini dapat digunakan melalui strategi pembelajaran *student center learning*. Pengertian *SCL* menurut Rogers dalam Achda (2013:30) menjelaskan bahwa *SCL* merupakan hasil dari transisi perpindahan kekuatan dalam proses pembelajaran, dari kekuatan guru sebagai pakar menjadi kekuatan peserta didik sebagai pembelajar. Jadi perubahan yang terjadi dapat membuat proses pembelajaran yang menyebabkan siswa menjadi aktif, dan tidak membosankan.

Students Centered Learning (SCL) merupakan metode pembelajaran yang memberdayakan peserta didik menjadi pusat perhatian selama proses pembelajaran berlangsung. Landasan dari *SCL* adalah teori belajar konstruktivis (Achda, 2013:31). Prinsip teori konstruktivis yang dikemukakan oleh John Dewey, Jean Piaget, dan Lev Vygotsky dalam Achda (2013:32) *SCL* berarti menempatkan siswa sebagai pusat dari kegiatan belajar.

Student centered approach (SCA) merupakan pendekatan yang didasarkan pada pandangan bahwa mengajar dianggap sebagai proses mengatur lingkungan dengan harapan agar siswa belajar. Konsep *student centered approach* ini adalah menempatkan peserta didik sebagai pusat dari proses belajar. O’Neill menjelaskan tentang kegiatan pembelajaran yang berpusat pada anak. Anak belajar dari apa yang dilakukan bukan dari apa yang disampaikan guru dibanding dengan apa yang dilakukan oleh guru, anak yang menempatkan diri sebagai peserta didik yang aktif dan mandiri. Pendidik hanya sebagai

fasilitator. Agar dapat meningkatkan hasil belajar pada anak. (Suwarjo, 2012:87)

Menurut Widodo dan Lusi (2013:35) menyatakan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, perilaku-perilaku, apresiasi dan keterampilan. Selanjutnya Supratiknya dalam Widodo dan Lusi (2013:35) mengemukakan bahwa hasil belajar yang menjadi objek penilaian kelas berupa kemampuan-kemampuan baru yang diperoleh siswa setelah mereka mengikuti proses belajar-mengajar tentang mata pelajaran tertentu. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan mengacu pada klasifikasi hasil belajar secara garis besar yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor

Hasil belajar yang diperoleh dari aktivitas belajar dengan melakukan perubahan sikap pada diri seseorang. Menurut Widodo (2012:34) bahwa aktifitas belajar untuk merubah tingkah laku melalui perbuatan adalah prinsip belajar. Ada atau tidaknya belajar dicerminkan dari ada atau tidaknya aktivitas. Tanpa ada aktivitas, belajar tidak mungkin terjadi. Sehingga dalam interaksi belajar-mengajar aktivitas merupakan prinsip yang penting. Penggunaan metode, pendekatan belajar mengajar dan orientasi belajar menyebabkan aktivitas belajar setiap siswa berbeda-beda itu yang harus dipahami guru dalam pembelajaran.

Anak-anak yang gemar bermain *game* melalui gadget, dapat mengembangkan kemampuan dan keahlian mereka dalam sebuah permainan yang sederhana dalam mengenalkan macam-macam warna, menebak gambar, bentuk, dan mengenalkan jenis suara yang ada di *game* atau aplikasi baru pada gadget. Sehingga sekolah seharusnya mampu memfasilitasi kegiatan *game on-line* dan dapat dimasukkan dalam salah satu kegiatan ekstra kulikuler atau kegiatan proses pembelajaran didalam kelas.

3. Manfaat Gadget untuk Media Pembelajaran Anak Usia Dini

Keberagaman media dalam pembelajaran ilmu sosial sebagaimana dijelaskan oleh Banks dan Cleggs dalam Rahmattullah (2011:182) akan sangat membantu guru terutama dalam pemilihan jenis media yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran pada berbagai konsep dan tujuan instruksional.

Burden dan Byrd dalam Rahmattullah (2011:179) mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat pengantar informasi pembelajaran. Sedangkan Rahmattullah (2011:179) menguraikan karakteristik paling jelas adalah teknologi, aspek mekanik dan elektronik yang menentukan fungsi, bentuk, dan ciri-ciri fisik lainnya. Jadi media pembelajaran sebagai perantara untuk menyalurkan informasi kepada peserta didik agar informasi yang diterima secara menyeluruh.

Pengembangan teknologi dan informasi yang dijelaskan pada Permendiknas tahun 2007 nomor 16 Standar kompetensi guru PAUD bahwa seorang guru mampu menjelaskan pada anak tentang gadget yang bertujuan agar anak tidak gaptek akan teknologi yang berkembang, dengan perkembangan jaman Indonesia tidak mengalami keterlambatan akan adanya perkembangan teknologi dan informasi, tetapi perlunya pengawasan dan pembimbingan yang dilakukan agar anak tidak mengalami ketergantungan pada gadget dengan memberikan batas waktu.

Pemanfaatan gadget memiliki fungsi adaptif untuk mengembangkan kreativitas anak bila digunakan dengan tepat. Berdasar rekomendasi American Academy of Pediatrics (AAP), bermain pasif itu maksimal 1–2 jam setiap hari. *Nge-game* di *smartphone* atau *tablet* termasuk kategori bermain pasif. Memanfaatkan gadget sebagai media belajar tidak termasuk bermain pasif. ”Selain itu,

tetap padukan dengan permainan aktif seperti sepak bola dengan teman sebaya atau main petak umpet. Dengan begitu, biasakan anak bersosialisasi,” tutur psikolog yang berpraktik di RS Pondok Indah Jakarta diungkapkan pada Jawa Pos (2014).

Dampak positifnya gadget semakin memudahkan dalam informasi dan komunikasi. Pemanfaatan *gadget* yang telah dijelaskan oleh Ferliana, dalam Widiawati dkk, (2014: 3) untuk anak-anak hanya sebatas pengenalan warna, angka dan huruf saja, tentunya melalui bimbingan dan arahan orangtua. Karena pada anak-anak keingintahuan dalam segala hal lebih besar, langkah bijak yang dilakukan orang tua adalah memberikan arahan. Sementara larangan atau menjauhkan gadget dari anak bukanlah solusi tepat jika tanpa pemahaman yang memadai. Larangan pada anak hanya akan menimbulkan rasa penasaran yang besar. (Djojonegoro, 2015)

Sebagai langkah antisipatif, orang tua bisa mengaktifkan fitur *parental control* pada *smartphone* atau *gadget*. Aplikasi yang tidak cocok bagi anak pun tersaring. “*Games* di *smartphone* belum tentu aman untuk anak. Ada yang mengandung kekerasan, ucapan kasar, dan pornografi. Orang tua harus melek teknologi sehingga bisa membentengi anak dari efek negatif,” ujarnya Vera dalam Jawa Pos.

Pemanfaatan praktis pada *Gadget* yang dapat diaplikasikan kepada peserta didik, Wahyudhi (2015).

1. *Gadget* dapat digunakan untuk meningkatkan mutu pembelajaran bertelepon dan menulis pesan singkat. Sebagaimana KD yang ada, para siswa harus dapat bertelepon dan menulis pesan singkat dengan kalimat yang santun dan efektif. Oleh karena itu, guru perlu menyiapkan alat ukur atau indikator kalimat yang santun dan efektif sebagai dasar melakukan penilaian.

2. Anak diminta untuk belajar bertelepon dan menulis pesan singkat tanpa menggunakan *gadget*. Guru melakukan penilaian berdasarkan indikator pencapaian kompetensi bertelepon dan menulis pesan singkat yang telah disusun. Karena tanpa menggunakan alat peraga, kompetensi mereka berkomunikasi sangat rendah. Peserta didik mempraktikkan kegiatan yang diarahkan guru atau orangtua.

3. Para siswa diminta membawa *gadget* ke sekolah. Guru meminta siswa agar mempraktikkan kegiatan bertelepon secara berpasang-pasangan. Untuk kompetensi menulis pesan singkat, para murid harus mengirim SMS ke nomor guru agar mudah melakukan penilaian.

Dari kegiatan itu, guru dapat melakukan penilaian, sehingga tampak para murid sangat bergairah dan bersemangat mengikuti pembelajaran di kelas. Selain digunakan untuk membelajarkan kompetensi bertelepon dan menulis pesan singkat dan meningkatkan kompetensinya, pemakaian *gadget* dapat digunakan guru untuk mengetahui isi atau konten *gadget* yang dimiliki para siswa. Sebelum *gadget* digunakan para murid, guru harus memeriksa *gadget* tersebut dengan meminjamnya. Guru dapat membuka *folder* multimedia untuk mengetahui isi foto dan video. Jika ditemukan gambar dan atau film porno, guru dapat mencatat dan memanggil pemiliknya. Inilah *added values* atas pemanfaatan gadget untuk pembelajaran.

Manfaat teknologi dan informasi berupa gadget bisa diterapkan dengan sesuai perkembangan dan pertumbuhan anak, dengan perkembangan jaman yang tidak bisa dihentikan maka kita tetap terpengaruh dan terjun kedalam perkembangan jaman. Perkembangan teknologi yang sangat pesat tidak dapat dihentikan kecuali kita yang dapat memanfaatkannya teknologi gadget itu

dengan sebaik-baiknya, dan dapat diaplikasikan kepada anak usia dini.

PENUTUP

Simpulan

Perkembangan jaman pada era globalisasi ini tidak dapat dihentikan. Pengembangan kreativitas pada guru sangat berperan penting pada perkembangan teknologi dan informasi untuk memanfaatkan gadget sebagai alat komunikasi atau interaksi dan bahkan sarana untuk memberikan informasi kepada anak usia dini melalui aplikasi-aplikasi yang mendukung pada tahap perkembangan anak dengan mengenalkan warna, bentuk, dan suara. Dengan aplikasi-aplikasi yang ada tinggal bagaimana cara guru memanajemen pada kegiatan proses pembelajaran dalam kelas.

Gadget saat ini sering digunakan pada masyarakat umumnya yang semakin lama semakin lumrah. Sayangnya masyarakat hanya mengetahui pemanfaatan gadget digunakan sebagai media informasi, demikian pula dengan anak usia dini yang dapat menggunakan gadget dengan permainan. Alangkah baiknya jika penggunaan dan pemanfaatan gadget itu digunakan dengan hal yang positif melalui proses pembelajaran dengan memanfaatkan gadget dan Sebaiknya ada penelitian lebih lanjut dalam pemanfaatan gadget untuk anak usia dini, pengembangan kreativitas guru dengan fitur-fitur pada gadget, dan guru mampu mengaplikasikan gadget pada proses pembelajaran di kelas

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, Mazia dan Wisjnu Martani. 2013. “Pelatihan Penyusunan Program Pembelajaran Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Pada Guru TK”. *Jurnal Humanitas*, Vol. X Nomor 2, Agustus 2013, hal.:13-30.
- Ameliola Syifa dan Haggara Dwi Yudha Nugraha. 2014. “Perkembangan Media

Informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi”. *Prosiding 5th International Conference on Indonesian Studies*. 2-3 November 2014, hal.:362-371.

Abtokhi, Ahmad. 2009. “Peran Ibu Dalam Kegiatan Pendampingan Belajar Anak Melalui Prinsip Individual Learning-Centered”. *Jurnal Kesetaraan dan Keadilan Gender*, Vol. IV Nomor 2, 2009, hal.:166-177.

Achda, M. Muzamzam Diar. 2013. “Efektivitas Penggunaan Metode Pembelajaran *Student Centered Learning (SCL)* Berbasis *Handout* Pada Kompetensi Dasar Mendiskripsikan Permasalahan Lingkungan Hidup Dan Upaya Penanggulangannya Dalam Pembangunan Berkelanjutan Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Viii Smp N 1 Ungaran”. *SKRIPSI*. Semarang: Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang.

Dahar, Ranta Willis. 1989. *Teori-teori Belajar*. Jakarta: Erlangga.

Djojonegoro, Ngadiman. 2015. “Pemanfaatan Gadget oleh Anak Melalui Bimbingan Orang Tua”, (online), <http://www.hidayatullah.com/berita/nasional/read/2015/08/10/75571/pemanfaatan-gadget-oleh-anak-harus-melalui-bimbingan-orangtua.html>. diakses tanggal 20 Oktober 2015.

Desyandri. 2014. “Teori Perkembangan Psikoanalisis (Sigmund Freud)” (online), <https://desyandri.wordpress.com/2014/01/21/teori-perkembangan-psikoanalisis-sigmund-freud/.html>. Diakses tanggal 15 Oktober 2015.

Firiyani Nurul, dewi Tresnawati, dan Nahdi Hadiyanto. 2014. “Mengenalkan Aplikasi Pengenalan Huruf, Angka, dan

- Warna untuk Anak Usia Dini Berbasis Android”. *Jurnal Algoritma*, Vol. 11 Nomor 1, 2014, hal.:1-9.
- Iqbal, Muhammad. 2015. “(SmartParenting) Anak dan Gadget-nya, Beberapa Tips Penting untuk Orang Tua”, (online), <http://kelase.com/planet/smartparenting-anak-dan-gadget-nya-beberapa-tips-penting-untuk-orang-tua/.html>. Diakses tanggal 201 Oktober 2015.
- Jawa Pos Koran. 2014. “Ajak Anak Bijak Manfaatkan Gadget dan Jadikan Media Belajar, Bukan Sekadar Games”, (online), <http://www2.jawapos.com/baca/artikel/2522/ajak-anak-bijak-manfaatkan-gadget.html>. Diakses tanggal 19 Oktober 2015
- Pangerapan, Semual A. 2014. “Pengguna Internet Indonesia Tahun 2014, Sebanyak 88,1 Juta (34,9%)” (online), <http://www.apjii.or.id/read/content/info-terkini/301/pengguna-internet-indonesia-tahun-2014-sebanyak-88.html>, diakses tanggal 13 Oktober 2015.
- Prihantoro Anom. 2015. “Psikolog ajak lindungi gadget anak lewat buku”, (online), <http://www.antaranews.com/berita/487381/psikolog-ajak-lindungi-gadget-anak-lewat-buku.html>. Diakses tanggal 20 Oktober 2015.
- Rahmattullah, Muhammad. 2011. “Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Film Animasi Terhadap Hasil Belajar”. *Edisi Khusus*, Nomor 1, Agustus 2011, hal.:17-186.
- Risal, Muhammad. 2011. “Apa itu Gadget dan Pengertian Gadget”, (online), <http://www.artikelbagus.com/2011/11/a-pa-itu-gadget-dan-pengertian-gadget.html#ixzz3p7smzeAA>. Diakses tanggal 20 Oktober 2015.
- Riono, Rudi. 2013. “Meski Buta Huruf, Anak-anak Ethiopia Jago Ngoprek Android” (online), <http://dering.co.id/2013/01/meski-buta-huruf-anak-anak-ethiopia-jago-ngoprek-android/#.ViT3zNLhDIU.html>. Diakses tanggal 15 Oktober 2015.
- Suwarsono. 2013. “Pengembangan Kreativitas Dalam Pembelajaran Matematika Pada Kurikulum 2013”. *Prosiding SNMPM*, V 1.:1-24.
- Sopiah, Cucu. 2014. “Kreatifitas Guru Paud Dalam Kegiatan Belajar Mengajar”. *MAJALAH ILMIAH PAWIYATAN*. Vol. XXI, Nomor 1, Maret 2014, hal.:13-21.
- Wahyudi, Johan . 2015. “Pemanfaatan Gadget untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran”, (online), http://www.kompasiana.com/johanmenulisbuku/pemanfaatan-gadget-untuk-meningkatkan-mutu-pembelajaran_55176aea813311cb669de670.html. Diakses tanggal 20 Oktober 2015.
- Suwarjo, Ika Budi Maryatun, Nurul Kusumadewi. 2012.”Penerapan *Student Centered Approach* pada Pembelajaran Taman Kanak-Kanak Kelompok B (Studi Kasus di Sekolah Laboratorium Rumah Citta)”. *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 1, Edisi 1, Juni 2012, hal.:79-102.
- Wahyudhi, Johan. 2014. “Video Game Sebagai Media Pembelajaran Sejarah (Suatu Alternatif dalam Menyelenggarakan Pembelajaran Sejarah)”. *Sosio Didaktika*, Vol. 1, Nomor 2, Desember 2014, hal.:200-210.

Widiawati Iis, Hendra Sugiman dan Edy.

2014. “Pengaruh Perkembangan Gadget Terhadap Daya Kembangan Anak”.

Prosiding Seminar Nasional Multidisiplin Ilmu, Jakarta 10 Mei, hal.:106-112.

Widodo, Lusi Widiyanti. 2013. “Peningkatan

Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa dengan Metode *Problem Based Learning* pada Siswa Kelas Viia Mts Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013”. *Jurnal Fisika Indonesia*, Vol. XVII, Nomor 49, April 2013, hal:32-35.

METODE PROJECT BASED LEARNING (PJBL) PADA MATERI TRIGONOMETRI

Oemi Noer Qomariyah

Staf Pengajar Program Studi Pendidikan Matematika STKIP PGRI Jombang
umi.stkipjb@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran haruslah berjalan secara efektif dan menarik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Diperlukan suatu metode pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum saat ini, yaitu metode *Project Based Learning* (PjBL). Adapun alasan mengapa metode pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dipilih dan diterapkan adalah (1) metode pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek, (2) metode pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) memiliki kelebihan yaitu dapat memperluas pemikiran siswa, siswa lebih termotivasi dan aktif dalam pembelajaran. Kajian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar dan aktivitas peserta didik setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan metode *Project Based Learning* (PjBL) materi Trigonometri. Oleh karena itu artikel ini akan membantu menjelaskan konsep penting pembelajaran metode *Project Based Learning* (PjBL) pada materi Trigonometri. Dengan mengerjakan proyek, pengetahuan siswa akan meningkat. Selain itu, kreativitas siswa akan berkembang. Berdasarkan hasil kajian ini, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *Project Based Learning* (PjBL) dapat merupakan salah satu alternatif dalam pembelajaran matematik.

Kata Kunci : Metode, Pembelajaran, Proyek

PENDAHULUAN

Kemajuan suatu bangsa bergantung pada pendidikan warga negaranya, karena pendidikan merupakan kunci utama memasuki gerbang dunia dan teknologi yang semakin modern. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Sisdiknas, 2003: 3).

Menurut Paulo Freire (dalam Arif Rohman, 2009:2) menyatakan bahwa pendidikan berupa kegiatan memahami

makna atas realitas yang dipelajari yang menuntut sikap kritis dari para pelaku pendidikan yaitu peserta didik dan pendidik. Dalam hal ini Paulo Freire juga menyebut bahwa ada tiga unsur dasar di dalam proses pendidikan, yaitu : pendidik, subyek didik, dan realitas dunia. Pendidik disini adalah guru yang memegang peranan penting membangun karakter peserta didik. Pendidikan yang baik selalu dilakukan dengan cara mendidik yang baik, yaitu cara yang mendasarkan pada teori dan praktek mendidik yang disepakati para ahli yang terangkum dalam disiplin ilmu yang disebut ilmu pendidikan. Dari ilmu pendidikan inilah terjadi interaksi antara pendidik dan subyek didik yaitu proses pembelajaran.

Saat ini dalam proses pembelajaran di sekolah – sekolah masih lebih terfokus pada hasil belajar berupa pengetahuan (*knowledge*) semata yang didasari pada aspek ingatan saja, dan pemahaman materi yang belum banyak menyentuh aspek aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Meskipun kita semua tahu bahwa kurikulum 2013 mulai diterapkan pada tahun ajaran 2013/2014, namun masih banyak sekolah yang hanya menerapkan secara teori bukan aplikasi, sehingga tidak heran apabila metode ceramah masih tetap mendominasi dalam proses pembelajaran.

Belajar bukanlah menghafal sejumlah fakta atau informasi, namun belajar adalah berbuat; memperoleh pengalaman tertentu sesuai dengan tujuan yang diharapkan (Wina Sanjaya, 2006: 132). Dalam kegiatan belajar mengajar, anak adalah sebagai subjek dan objek dari kegiatan pengajaran. Karena itu, inti proses pengajaran tidak lain adalah kegiatan belajar anak didik dalam mencapai suatu tujuan pengajaran (Djamarah, 2010: 38). Menurut Degeng (dalam Wina Sanjaya, 2009: 2), guru sebagai komponen penting dalam tenaga kependidikan, harus mampu menyampaikan materi pelajaran dengan situasi pembelajaran yang efektif dan menarik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kemampuan guru sangat diperlukan agar tercipta pembelajaran yang bermakna bagi siswa, sehingga materi dapat mudah dipahami. Khususnya dalam hal ini berkaitan dengan mata pelajaran matematika, dimana sebagian besar siswa menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit. Namun sulit tidaknya suatu materi untuk dapat dipahami tergantung dari metode pembelajaran yang dipakai dan cara guru menyampaikan materi. Oleh karena itu, penguasaan terhadap matematika sangat diperlukan siswa sebagai bekal hidupnya kelak dalam menghadapi zaman yang selalu dalam teknologi. Siswa diharapkan mempunyai pengetahuan matematika yang

cukup dan andal serta mampu menerapkannya dalam menghadapi berbagai masalah yang timbul. Melihat kenyataan ini, pendidikan matematika dibekalkan untuk masa depan hendaknya memperhatikan dua tujuan yaitu pertama tujuan yang bersifat formal, dan kedua tujuan yang bersifat material. Tujuan yang bersifat formal berupa penataan nalar serta pembentukan pribadi siswa, dan tujuan bersifat material berupa penerapan matematika serta keterampilan matematika (Soedjadi, 1994:1-2).

Dilihat dari hasil belajar siswa dalam matematika mulai dari Sekolah Dasar (SD) sampai ke Sekolah Lanjutan Tingkat Atas (SLTA) selalu di bawah nilai rata-rata bidang studi lain. Hal ini dapat diakibatkan oleh berbagai faktor antara lain faktor sekolah, faktor guru, faktor siswa, faktor pembelajaran, materi matematika itu sendiri dan faktor lainnya. Bila dilihat dari faktor pembelajaran, menurut Soedjadi (2001) pembelajaran matematika selama ini cenderung berorientasi kepada “memberi informasi” atau “memberitahu murid” dan memakai matematika yang sudah “siap pakai” untuk memecahkan masalah. Suyono (1996) juga mengatakan bahwa kelemahan pembelajaran matematika yang dilakukan oleh guru di sekolah adalah; (1) rendahnya kemampuan guru menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, (2) kemampuan mengajar guru hanya sebatas menjawab soal-soal, (3) guru enggan mencoba merubah metode mengajar yang terlanjur dianggap benar dan efektif, dan (4) guru hanya menggunakan metode konvensional tanpa memperhatikan aspek berpikir siswa.

Metode pembelajaran ialah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran (Sudjana, 2005: 76). Dalam praktik pembelajaran di sekolah, guru selalu berusaha menggunakan metode

pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Diperlukan strategi khusus dan kreativitas guru agar peserta didik bisa dengan mudah belajar dan menyerap materi ajar dengan cepat dan dapat bertahan lama.

Project Based Learning (PjBL) merupakan metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek (Thomas, dkk(1999) dalam Wena (2010)). Kerja proyek memuat tugas-tugas yang kompleks berdasarkan kepada pertanyaan dan permasalahan (*problem*) yang sangat menantang, dan menuntut siswa untuk merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja mandiri. Metode *Project Based Learning* (PjBL) akan memberi tantangan dan pengalaman belajar kepada siswa, karena dalam melaksanakan proyek tersebut siswa akan menuangkan segala kemampuan yang dimilikinya agar proyek dapat diselesaikan dengan baik, sehingga kreativitas dan pengetahuan siswa dapat meningkat.

PEMBAHASAN

Hakikat Belajar

Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami sehingga hasil dari belajar sendiri adalah berupa perubahan kelakuan. (Oemar Hamalik, 2001: 27)

Belajar adalah menyangkut apa yang harus dikerjakan siswa untuk dirinya sendiri, maka inisiatif harus datang dari siswa sendiri, sedangkan guru sekadar pembimbing dan pengarah (John Dewey 1916, dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2010: 44). Sedangkan menurut

pandangan Piaget (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2010: 13) bahwa pengetahuan dibentuk oleh individu, sebab individu melakukan interaksi terus menerus dengan lingkungan. Pengetahuan dibangun dalam pikiran. Setiap individu membangun sendiri pengetahuannya. Pengetahuan yang dibangun terdiri dari tiga bentuk, yaitu pengetahuan fisik, pengetahuan logika-matematik, dan pengetahuan sosial.

Adapun prinsip-prinsip belajar yang harus diperhatikan oleh guru dalam meningkatkan kualitas belajar siswa di kelas menurut Dimiyati dan Mudjiono (2010: 42), sebagai berikut :

1. Perhatian dan motivasi

Perhatian mempunyai peranan yang penting dalam kegiatan belajar. sedangkan, motivasi mempunyai kaitan erat dengan minat. Siswa yang memiliki minat terhadap suatu bidang studi tertentu cenderung tertarik perhatiannya dan dengan demikian timbul motivasinya untuk mempelajari bidang studi tersebut.

2. Keaktifan

Kecenderungan psikologi dewasa ini menganggap bahwa anak adalah makhluk yang aktif. Anak memiliki sifat aktif, konstruktif, dan mampu merencanakan sesuatu.

3. Keterlibatan langsung/ berpengalaman

Pentingnya keterlibatan langsung dalam belajar dikemukakan oleh John Dewey dengan “*Learning by doing*”. Belajar sebaiknya dialami melalui perbuatan langsung. Keterlibatan bukan hanya melibatkan fisik semata, namun lebih dari itu berupa keterlibatan mental emosional, keterlibatan dengan kegiatan kognitif dalam pencapaian dan perolehan pengetahuan, dalam penghayatan dan internalisasi nilai-nilai dalam membentuk sikap dan nilai, dan juga pada saat mengadakan latihan-latihan dalam pembentukan keterampilan.

4. Pengulangan

Salah satu teori yang menekankan prinsip pengulangan adalah teori *Psikologi Asosiasi atau Koneksionisme* yang dikemukakan oleh seorang tokoh terkenal bernama Thorndike yang menyebutkan bahwa belajar adalah pembentukan hubungan antara stimulus dan respons, dan pengulangan terhadap pengalaman itu memperbesar peluang timbulnya respons besar.

5. Tantangan

Penggunaan metode eksperimen, inkuiri, diskoveri dapat memberikan tantangan bagi siswa untuk belajar lebih giat dan sungguh-sungguh.

6. Balikan dan penguatan

Siswa akan belajar lebih bersemangat apabila mengetahui dan mendapatkan hasil yang baik. Hasil tersebut merupakan balikan yang menyenangkan dan berpengaruh baik bagi usaha belajar selanjutnya inilah yang disebut dengan penguatan negatif.

7. Perbedaan individual

Siswa merupakan individual yang unik artinya tidak ada dua orang siswa yang sama persis. Perbedaan individual ini berpengaruh pada cara dan hasil belajar siswa.

Sehingga dapat disimpulkan belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku baik melalui pengalaman ataupun lingkungan yang dilakukan secara terus menerus yang membentuk pengetahuan dalam diri individu.

Pembelajaran Matematika

Salah satu jenis kecerdasan yang dimiliki manusia adalah kecerdasan matematika, yaitu kecerdasan yang berhubungan dengan kemampuan kuantitatif. Hariwijaya (2009: 16) mengemukakan bahwa anak yang cerdas matematika merupakan aset untuk mengembangkan banyak hal dengan menyimpulkan sesuatu dari fakta-fakta yang

dianalisisnya, pada dasarnya setiap anak dianugerahi kecerdasan matematika. Adapun yang dimaksud kecerdasan matematika adalah suatu kemampuan menyelesaikan suatu masalah sehari-hari berkaitan dengan matematika. Menurut (John A. Van de Walle, 2008: 14), hal yang mendasar dalam matematika adalah bahwa matematika dapat dipahami dan masuk akal. Para guru harus menghentikan cara mengajar dengan memberitahu segalanya kepada siswa. Peran guru adalah memberi semangat kepada siswa untuk melakukan penyelidikan, memberi kepercayaan dan memberi harapan.

Menyadari begitu pentingnya peran matematika dalam kehidupan, maka selayaknya matematika merupakan suatu kebutuhan dan harus dipelajari dengan baik. Dalam mempelajari matematika mempunyai beberapa tujuan. Berikut ini akan dijelaskan oleh Purwanto (2011: 1) bahwa tujuan mempelajari matematika adalah sebagai berikut:

1. Melatih siswa berpikir dan bernalar dalam menarik kesimpulan.
2. Mengembangkan aktifitas kreatif yang melibatkan imajinasi, penemuan membuat prediksi dan dugaan serta mencoba-coba
3. Mengembangkan kemampuan memecahkan masalah
4. Mengembangkan kemampuan mengkomunikasikan gagasan atau ide melalui tulisan, pembicaraan lisan, catatan, grafik, peta atau diagram.

Oleh karena itu setiap siswa perlu memilih penguasaan matematika yang merupakan penguasaan kecakapan matematika untuk dapat memahami dunia dan berhasil dalam kariernya.

Dalam mempelajari matematika seorang guru harus lebih kreatif agar siswa tidak mudah bosan dan materi dapat diterima dengan baik, sehingga paradigma bahwa matematika merupakan pelajaran sulit dapat dihilangkan. Konsep matematika sangatlah

dekat dengan masalah kehidupan sehari-hari. Hariwijaya (2009: 43) menyebutkan bahwa pembelajaran matematika akan lebih mengena dengan penekanan pada keterkaitan antara konsep-konsep matematika dengan pengalaman sehari-hari (Hariwijaya, 2009: 43). Jadi matematika bukan sekedar teori tapi juga aplikasi menyelesaikan masalah nyata di kehidupan.

Pembelajaran matematika akan lebih mengena dengan penekanan pada keterkaitan antara konsep-konsep matematika dengan pengalaman sehari-hari (Hariwijaya, 2009: 43). Jadi matematika bukan sekedar teori tapi juga aplikasi menyelesaikan masalah nyata di kehidupan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan ilmu yang bersifat hitungan yang mempelajari suatu pola struktur, perubahan, dan ruang dan. Sedangkan pembelajaran matematika adalah proses memperdalam matematika menyangkut permasalahan hitungan dan melatih seseorang untuk mempelajarinya sehingga dapat mengaplikasikan di kehidupan sehari-hari.

Metode Project Based Learning (PjBL)

Metode merupakan suatu cara atau jalan yang ditempuh. Sedangkan metode pembelajaran ialah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran (Sudjana, 2005: 76). Terdapat berbagai macam metode pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam proses belajar mengajar, seperti : metode ceramah, metode demonstrasi, metode pembelajaran berbasis proyek, dan lain-lain. Suatu metode digunakan untuk mengimplementasikan rencana-rencana pembelajaran dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran.

Project Based Learning (PjBL) disebut juga metode pembelajaran berbasis proyek, pengajaran proyek dirintis oleh John Dewey (1859-1952). Metode pembelajaran

proyek adalah melaksanakan tugas melalui serangkaian aktivitas. Aktivitas pertama adalah mengamati dengan menghitung, mengukur, menimbang, mengklasifikasi, mencari hubungan dengan ruang dan waktu. Kedua, membuat hipotesis atau prediksi. Ketiga, merencanakan penerapan kegiatan seperti kegiatan penelitian dan eksperimen. Keempat, menginterpretasi kejadian-kejadian dalam kegiatan dan menganalisisnya. Kelima, menyusun kesimpulan, dengan mendiskripsikan hasil atau memecahkan masalah yang ada. Keenam, mengkomunikasikannya. (Dananjaya, Utomo, 2011: 101).

Menurut Thomas, dkk (1999) dalam Wena (2010) disebutkan bahwa pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Kerja proyek memuat tugas-tugas yang kompleks berdasarkan kepada pertanyaan dan permasalahan (*problem*) yang sangat menantang, dan menuntut siswa untuk merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja mandiri.

Sedangkan menurut Djamarah (2010: 83), Metode proyek adalah metode pembelajaran yang cara penyajian pelajaran yang bertitik tolak dari suatu masalah, kemudian dibahas dari berbagai segi yang berhubungan sehingga pemecahannya secara keseluruhan dan bermakna. Adapun beberapa kelebihan metode proyek menurut Djamarah (2010: 83) sebagai berikut :

1. Dapat memperluas pemikiran siswa yang berguna dalam menghadapi masalah kehidupan.
2. Dapat membina siswa dengan kebiasaan menerapkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan dalam kehidupan sehari-hari yang terpadu.

3. Metode ini sesuai dengan prinsip-prinsip didaktik modern yang dalam pengajaran perlu diperhatikan:

- a. Kemampuan individual siswa dan kerja sama dalam kelompok
- b. Bahan pelajaran tidak terlepas dari kehidupan riil sehari-hari yang penuh dengan masalah
- c. Pengembangan aktivitas, kreativitas dan pengalaman siswa banyak dilakukan
- d. Agar teori dan praktik, sekolah dan kehidupan masyarakat menjadi satu kesatuan yang tak terpisahkan

Sedangkan kekurangan dari metode proyek sendiri menurut menurut Djamarah dan Zain (2010: 84) adalah sebagai berikut :

1. Kurikulum yang berlaku di Indonesia saat ini, baik secara vertikal maupun horizontal, belum menunjang pelaksanaan metode ini.
2. Pemilihan topik unit yang tepat sesuai dengan kebutuhan siswa, cukup fasilitas dan sumber-sumber belajar yang diperlukan bukanlah suatu pekerjaan yang mudah.
3. Bahan pelajaran sering menjadi luas sehingga dapat mengaburkan pokok unit yang dibahas.

Dari uraian kekurangan metode proyek di atas, saat inilah saat yang tepat menggunakan metode proyek karena kurikulum sudah sesuai. Selain itu pada kurikulum 2013 metode proyek adalah salah satu metode yang direkomendasikan sebagai metode yang digunakan dalam proses pembelajaran. Penugasan (proyek) merupakan tugas yang menyenangkan sekaligus menantang, karena dalam melaksanakan proyek tersebut siswa perlu menuangkan segala kemampuan yang dimilikinya serta pengalaman belajar yang dapat menunjang pelaksanaan proyek tersebut. Dengan mengerjakan proyek,

pengetahuan siswa akan meningkat. Selain itu, kreativitas siswa akan berkembang.

Menurut Ahmadi (1997) langkah – langkah pembelajaran dalam metode proyek adalah sebagai berikut :

1. Penyelidikan dan observasi (*exploration*)

Guru mengajukan pertanyaan lisan, memberi keterangan singkat serta mengetes para pelajar mengenai pengetahuan mereka tentang mata pelajaran yang akan dipelajari lalu memberi tugas kepada peserta didik untuk meneliti materi yang akan dipelajari.

2. Penyajian bahan baru (*presentation*)

Dengan metode ceramah, guru memberikan garis besar tentang bahan pelajaran.

3. Asimilasi/ pengumpulan keterangan atau data

Para pelajar mencari informasi, keterangan atau fakta-fakta untuk mengisi pokok – pokok yang penting. Dalam langkah ini pelajar mencari data dari sumber – sumber unit.

4. Mengorganisasikan data (*organization*)

Dalam langkah ini, pelajar dibawah pimpinan guru aktif mengorganisasikan data, fakta dan informasi. Daya berpikir dan kemampuan menganalisis memainkan peran penting dalam langkah ini.

5. Mengungkapkan kembali (*recitation*)

Peserta didik mempertanggungjawabkan atau menyajikan hasil yang diperolehnya. Kesimpulan hasil proyek ini dapat dilakukan dengan lisan maupun tertulis atau keduanya.

Jadi dapat disimpulkan Metode *Project Based Learning* (PjBL) adalah metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek melalui serangkaian aktivitas sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) pada Materi Trigonometri

Trigonometri adalah cabang matematika yang membahas tentang hubungan antara sisi dan sudut segitiga. Kata “trigonometri” berasal dari Yunani *trigonon* (segitiga) dan *metron* (ukuran). Dahulu, trigonometri digunakan dalam navigasi, penyigian (*survei*) dan ilmu perbintangan, sering digunakan pada untuk mencari jarak yang tidak terjangkau, seperti jarak bumi dan bulan. (Trevor Johnson & Huge Neill, 2010: 206).

Kegiatan Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) pada Materi Trigonometri

Kegiatan Pembelajaran

Langkah 1 : Penyelidikan dan observasi (*exploration*)

1. Guru memberikan gambaran tentang pentingnya memahami Trigonometri sebagai cabang matematika yang membahas tentang hubungan antara sisi dan sudut segitiga dan memberikan gambaran tentang aplikasi *Trigonometri* dalam kehidupan sehari-hari melalui pertanyaan lisan dan memusatkan perhatian siswa agar mampu meneliti terkait materi trigonometri
2. Untuk mengetahui dan mendorong rasa ingin tahu serta berpikir kritis, siswa diajak memecahkan masalah mengenai bagaimana menemukan konsep *Trigonometri* setelah menemukan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan materi *Trigonometri*.

Langkah 2 : Penyajian bahan baru (*presentation*)

3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yaitu dapat memahami materi dengan jelas dan dapat mengkomunikasikan hasil diskusi kelompok tentang karakteristik dan masalah autentik yang pemecahannya

terkait dengan trigonometri dan dapat merancang model matematika dari sebuah permasalahan autentik yang berkaitan dengan trigonometri, serta dapat menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan Trigonometri

Mengamati:

1. Dengan membaca dan memahami buku siswa yang mempelajari tentang konsep trigonometri

Menanya:

2. Guru bertanya tentang bagaimana cara menemukan konsep trigonometri dari permasalahan yang ada.
3. Apakah yang dimaksud dengan trigonometri
4. Sifat-sifat dari trigonometri

Langkah 3 : Asimilasi/ pengumpulan keterangan atau data

Mengumpulkan data:

5. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok dengan tiap kelompok terdiri dari 4-6 orang.
6. Tiap kelompok mendapatkan tugas untuk berdiskusi tentang pemecahan masalah tentang trigonometri dan sifat-sifatnya kemudian hasil diskusi disampaikan di depan kelas. Para pelajar mencari informasi, keterangan atau fakta-fakta untuk mengisi pokok - pokok yang penting. Dalam langkah ini pelajar mencari data dari sumber – sumber unit
7. Selama siswa bekerja di dalam kelompok, guru memperhatikan dan memberikan pengarahan kepada tiap kelompok yang membutuhkan bantuan dan bimbingan.

Mengasosiasi:

8. Selama kegiatan guru memperhatikan dan mendorong siswa untuk memecahkan masalah dalam diskusi kelompok.

Langkah 4 : Mengorganisasikan data (*organization*)

Mengkomunikasikan :

9. Dalam langkah ini, tiap kelompok dibawah pimpinan guru aktif mengorganisasikan data, fakta dan informasi. Daya berpikir dan kemampuan menganalisis memainkan peran penting dalam langkah ini
 10. Tiap kelompok diskusi diminta untuk mempresentasikan hasil diskusinya ke depan kelas. Sementara kelompok lain, menanggapi dan menyempurnakan apa yang dipresentasikan.
 11. Guru mengumpulkan semua hasil diskusi tiap kelompok.
- Langkah 5 : Mengungkapkan kembali (*recitation*)
12. Siswa mempertanggungjawabkan atau menyajikan hasil yang diperolehnya. Kesimpulan hasil proyek ini dapat dilakukan dengan lisan maupun tertulis atau keduanya.
 13. Dengan tanya jawab, guru mengarahkan semua siswa pada kesimpulan mengenai konsep Trigonometri berdasarkan hasil revidi terhadap presentasi salah satu kelompok.
 14. Guru memberikan soal Latihan yang terkait dengan konsep Trigonometri. Dengan tanya jawab, siswa dan guru menyelesaikan kedua soal yang telah diberikan dengan menggunakan strategi yang tepat
 15. Siswa diminta menyimpulkan tentang bagaimana menggunakan konsep Trigonometri dalam kehidupan sehari-hari.
 16. Guru memberikan tugas PR beberapa soal mengenai penerapan konsep Trigonometri.
 17. Guru mengakhiri kegiatan belajar mengajar dengan memberikan pesan agar siswa selalu belajar dan membaca dimanapun siswa berada
1. Penerapan metode *Project Based Learning* (PjBL) dalam pembelajaran matematika pada materi Trigonometri dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa dalam semua aspek yang dinilai yakni: aktif dalam pembelajaran, tanggung jawab terhadap tugas, berani bertanya dan aktif dalam diskusi pengerjaan proyek.
 2. Penugasan (proyek) dalam metode *Project Based Learning* (PjBL) merupakan tugas yang menyenangkan sekaligus menantang, karena dalam melaksanakan proyek tersebut siswa perlu menuangkan segala kemampuan yang dimilikinya serta pengalaman belajar yang dapat menunjang pelaksanaan proyek tersebut. Dengan mengerjakan proyek, pengetahuan siswa akan meningkat. Selain itu, kreativitas siswa akan berkembang.
 3. Metode *Project Based Learning* (PjBL) adalah metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek melalui serangkaian aktivitas sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Saran

Berdasarkan simpulan tersebut di atas, dapat di ajukan beberapa hal yang di harapkan bisa diterapkan dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya mengenai metode *Project Based Learning* (PjBL) yaitu:

1. Guru dapat menerapkan metode *Project Based Learning* (PjBL) untuk menunjang keberhasilan pembelajaran di kelas, dan dapat menciptakan suasana belajar menjadi lebih bermakna.
2. Penelitian lanjut mengenai metode *Project Based Learning* (PjBL) dapat dikombinasikan dengan metode lain yang

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan analisis pembahasan yang telah diuraikan di atas dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- lebih variatif untuk mengoptimalkan hasil pembelajaran.
3. Penelitian lanjut mengenai metode *Project Based Learning* (PjBL) dapat diterapkan pada materi matematika yang lain untuk mengembangkan penalaran siswa.
 4. Memaksimalkan peran guru dalam metode *Project Based Learning* (PjBL) dengan pengembangan perangkat yang lebih kreatif dan inovatif.
- DAFTAR PUSTAKA**
- Abdurrahman, 2002. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Penemuan terbimbing Topik Bangun-bangun. Segiempat di Kelas II SLTP Negeri 16 Pekanbaru*. Tesis, PPs. Universitas Negeri Surabaya.
- Aiken. Lewis, 1977. *Psychological Testing and Assesment* Ninth Edition Allyn and Bacon USA.
- Arikunto, S. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Aslikan, Ahmad.2012.*Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar*.
- Dahar, R.W, 1996. *Teori-teori Belajar*. Depdikbud, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi P2LPTK Jakarta
- Dananjaya, Utomo. 2011. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Penerbit NUANSA
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamalik, Oemar. 2011. *Kurikulum & Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Hariwijaya. 2009. *Meningkatkan Kecerdasan Matematika*.Yogyakarta: TUGUPUBLISHER.
- Purwanto, Eko. 2011. *Apakah Hakekat Matematika?*<http://www.smansatase.sc.h.id/index.%2Fcontent/article/57-artpend/72-hakmat> (diakses Sabtu, 3 Oktober 2015, pukul 20.00
- Rohman, Arif. 2009. *Memahami Pendidikan dan Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: LaksBang Mediatama.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Bandung: Kencana Prenada Media.
- Soedjadi 2001a. *Memantapkan Matematika Sekolah sebagai Wahana Pendidikan dan Pembudayaan penalaran*, Media Pendidikan Matematika. Surabaya; IKIP Surabaya.
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional 2003*. Jakarta: Cemerlang.
- Van de Walle, John A. 2008. *Matematika Sekolah Dasar dan Menengah*. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Wena, Made. 2010. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: PT Bumi Aksara